GAMEST MOOK Vol.146
平成10年9月27日発行 第5巻第38号通巻146号

SOULCALIBUR
SKILL UP MANUAL

1,100yen+TAX

―ある剣の物語。
後世に語り継ぐのは、君だ。



YOSHIMITSU
MITSURUGI
HWANG
KILIK
IVY
TAKI
MAXI
VOLDO
SOPHITIA
XIANGHUA
NIGHTMARE
ASTAROTH

SOULCALIBUR™

namco


歴史に選ばれて、人は戦士となり
歴史に刻まれて、戦士は英雄となる
GAMEST MOOK Vol.146
SOULCALIBUR
SKILL UP MANUAL

STORY

例外なく大西洋を航行するすべての船舶を恐怖に陥れた世紀の大海賊、キャプテン・セルバンテスとエイドリアン号。彼が二振りの邪剣ソウルエッジを手にしたことがすべてのはじまりだった。

邪剣に魅せられたセルバンテスは、自ら率いる海賊団の部下を惨殺、さらに拠点としていたスペインの港町の住民もその狂った刃の犠牲となった。そして、多くの魂を喰らい、一時的にその歪んだ欲望を満たしたソウルエッジと共に、かつて「黒い尻尾」亭とよばれた廃墟で長い休息に入った。新たな「邪剣の子」を生む準備のために……。

それから二十余年、邪剣の噂は山を越え海を渡り世界中に形を変えて伝わった。ある国には救国の剣として、またある国には何にも勝る最強の武器として。そして運命に見いだされ、歴史に選ばれた者たちは、それぞれの理由でソウルエッジを追った。

その内、一部の幸運な、いや不幸にもソウルエッジに辿り着いた者は皆、凶刃に魂を貪り喰われるのだった。

そんな運命の流れに逆らう者が現れた。鍛冶の神ヘパイストスの啓示を受けた聖戦士ソフィーティア。彼女はセルバンテスとの激闘の末、一方の剣を破壊することに成功したのである。しかし、破壊の際にその破片を身体中に浴びて重傷を負ってしまう。あたかも自分の一部を失ったかのように怒り狂うセルバンテスは、ソフィーティアにとどめを刺そうとするが、そこに現れた「闇の狩人」タキがそれを阻む。

一本の剣を失ったことで均衡の崩れたセルバンテスと妖怪ハンターのタキ。壮絶を極めた二人の闘いはタキの勝利で決着がついた。ソウルエッジのかけらを手に入れ、目的を果たしたタキは、辛うじて息のあったソフィーティアを抱えてその場を去った。

幼きダークサイド、ジークフリート。彼が仇討ちの剣を求めて港町を訪れたとき、そこには海賊の船長と思われる死体が一体倒れているだけであった。その手に一本の剣を見つけた彼は、それを手に取ろうと近づいてみた……。

しかしその瞬間、その死体が地獄の業火に包まれながら立ち上がった。その化物の姿は、あたかも邪念怨念の類がセルバンテスの亡骸を借りて具現化したもののようだった。始まる死闘。少年の手には大きすぎるツヴァイハンダーがその狂気に染まった瞳に操られ、轟音と共に空を斬る。闘いが終わったとき、既に死体は燃え尽き、少年の自分の血で染まった手には根元から折れたツヴァイハンダーが握られていた。彼の瞳に映っていたのは、未だ業火の残り火を宿すソウルエッジであった……。

宿主を失い、暴走寸前の状態のソウルエッジに導かれるように、やはり歪んだ精神の持ち主が手を伸ばす……。

その夜、スペインの海岸で不思議な光景が目撃された。白い光が柱となって天を突き破り、雲の上で拡散した一瞬の美景の正体が、後に世界中で災いを引き起こす種「イヴィルスパーム」であったことを、目撃者たちは知る由もなかった。

そして歴史は新しいページへと移る。すべては十六世紀のできごとである。

CONTENTS

SYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMS

基本操作

※このページ以降、すべての技コマンドは、そのキャラクターが右向きの状態での入力方法です。

複雑な操作が必要とされる格闘ゲームが多くなる中で、キャリバーは比較的シンプル。しかし、１つの動作に込められている意味はなかなかに奥深いぞ！

ボタン配置

レバー操作は前進や後退の他に8WAY-RUNという重要な役割を持ち、ボタン数は4個と3D格闘ゲームにしては多め（今は普通？）ではあるものの、それらと必ず連動された動きがとれるのがこのゲームの優れている点だ。

非常に単純なことだが、Ⓐボタンを押せば横斬りに、Ⓑボタンを押せば縦斬りになり、Ⓐ+Ⓑボタンでそれの中間的（縦斬りでもあり横斬りでもある）な技が出せるので、技だけを見てある程度コマンドが想像できるはずだ。ただ投げ技（打撃系含む）だけはそうもいかないので、どれを同時押しすればいいのかを覚えておかなければならない。

また初歩的な操作として非常に重要なのが8WAY-RUNとⒼボタンの関係。Ⓖボタンを押し放しにしてると8WAY-RUNはできない。これが前進、後退程度なら誰でも分かっていることだが、画面の上方向に動こうとするときにⒼを押しているとジャンプしてしまい具合が悪い。追い詰められている際などは上級者でもやってしまうことがあるので、操作を覚えるときは特に注意しておこう。なお下方向への8WAY-RUNはその方向にレバー2回。これも慣れないと失敗しがちだ。

レバー操作一覧

ガードインパクト

⇦+Ⓖ ー上、中段捌き　⇨+Ⓖ ー上、中段弾き
⇙+Ⓖ ー中、下段捌き　⇘+Ⓖ ー中、下段弾き



基本投げ
Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ
ジャンプ
Ⓖ+⇧
ソウルチャージ
Ⓐ+Ⓑ+Ⓚ

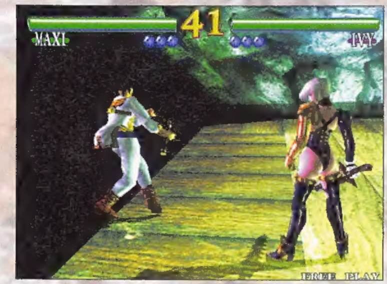
基本操作

さて、キャラを使って一体何ができるのか、そして何ができないのか…。

ま、そこで〝キャリバー独自〟というと8WAY-RUNなどがあるが、その中のひとつにリングアウトがある。とりあえず自分で後退しても落ちることはないし、ガードさえしていればどれだけ相手の技で押され、その後距離が離れるモノでも相手のほうが下がってくれる。自分から落ちようと思えばジャンプするか突進系の技を出すしかない。誰もそんなことをしようとは思わないけどね。

後退関係でもう１つ、バックステップについて。武器を持ってリーチのあるこのゲームで、それを多用する人は少ないとは思うが、レバーをチョンと１回入れるだけでできるので、2回続けて入れても連続バックステップにはならないので注意。ちなみに、この入力はキャラによっては技を入力するときにも利用されている。

フロントステップも基本的には同様。走るにはレバーを入れ放し。その時間で走るかどうかプログラムが判断してくれるので、距離はまったく関係ない。スライディングは走っている最中にⓀを押すだけ。この部分は『鉄拳』の影響で、勘違いしている人も多いようだ。



いくら後退しようが技で押されようがなかなか落ちないようになっているが…。



こんなことすれば簡単に落ちる。一般的には「よく落ちる」ゲームだと思われている。

投げ技の種類

このゲームで〝投げ技〟というと、やはりⒶ（Ⓑ）+Ⓖの基本投げプラス、それにレバー操作を加えるモノを指すのだが、それだけがすべてというわけではない。掴みにいくのではなく打撃技として相手に決まり投げ形態に移行する〝打撃投げ〟も投げ技の一種だと考えておいてほしい。こういった打撃技の多くは条件が揃わないと打撃技として終わり低威力なので、対戦ではこれらを〝完全な形でくらわない〟ということを目的の１つとしておいてもいいだろう。



打撃投げの種類が多いのも、このゲームの特徴。技による威力のばらつきが激しい。

独自操作系

キャリバー独自のシステム、その操作法だけを解説しよう。もっと詳しくしりたい人は後のページを参照してほしい。

《ガードインパクト》

レバー後ろ+Ⓖで上、中段さばき。レバー後ろ斜め下+Ⓖで中、下段さばき。弾きはこれがレバー前方向になったもの。すべてまとめてガードインパクトと呼ぶ。当て身系のシステムで、投げ技にも対応でき非常に使いやすい。

《空中制御》

浮かされ空中で技をくらった際にレバーを入れることで、吹っ飛び方向（上下左右）を制御できる。ダメージの他に、空中コンボでリングアウトさせられるのを防ぐことが一番の目的。これをしないとすぐに落とされるぞ。どうしようもないときもあるが…。

《受け身》

2種類あり、吹っ飛ばされた（浮かされた）場合はレバーでの回転→立ち上がる。その場でほとんど浮かずダウンする技をくらったときはレバー+Ⓖボタンで、多少方向を制御すると共に立ち上がる。



絶望的でも何とかなることが多し。ただし後ろに入れ、自ら運んでしまうのだけは避けてほしい。

特殊入力 －ホールド・スライド入力・加工入力・ソウルチャージ

ここでは通常のレバー+ボタンでない、特殊な入力について説明していこう。

《ホールド》

それに対応されている技の入力時に、ボタンを押す長さによって威力、効果を変化させることができる。もちろん長く押せば押すほど高い効果と威力が期待できるが、その分出るのが遅くなるのは当然。

実戦ではなかなか最大ホールドまで相手は待ってくれないが、ガード不能になり超絶な威力を誇る技ならバクチ的に使っていく価値あり。

《スライド入力》

ずらし押しとも言う。『鉄拳』をやっていた人なら馴染み深いと思うが、慣れていない人には多少難しい印象を受けるかも。異なるボタン数個を続けて押すとき、通常なら少しぐらい遅れてもそれほど問題ないが、これに指定された技は間をおかず、ほぼ同時に指をおく感じで順番どおりにボタンを押さなければならない。

かなり素早く押すので、2ボタン押しているのにも関わらず出る技はほとんど単発。1発目の技の出かかりのモーションが見え、それがフェイント効果を生み出している。

《加工入力》

ボタンを入力した後にレバーを入れること。間に挟むのならまだしも、最後がレバー入力で終わるという技はこのゲーム以外には記憶にないので、一応特別視できる。

このレバー方向によるバリエーションも用意されており、技によっては出るモーションは同じで、届く頃に剣先が数種類に変化するという技も…。ただ、出す側は相手の状態を見てからというわけにはいかない。

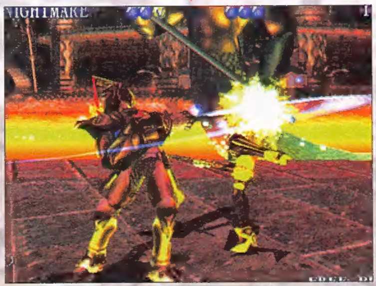
《ソウルチャージ》

Ⓐ+Ⓑ+Ⓚで発動。キャラが気を溜めるモーションはⒼでキャンセルが可能。溜め終わると数秒の間キャラが光り続け、その間に出る技はすべてカウンター扱いになる。ただし1、2発撃つのが精一杯。

溜めモーション中は無理だが、光っている間はガードも可。実戦ではキャンセルを有効に使い、モーションを潰されないようにしよう。



モーションだけは見えるが、もちろん攻撃力はなし。これがフェイントになって…。



本命がいく。特別威力が高いということはないが、重要度の高い技であることが多い。



チャージ中は自分のやられもカウンター扱いになるぞ。



光るモーションのものはたいていホールド技。



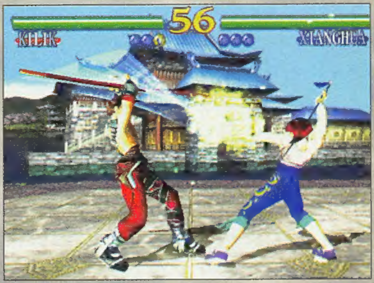
遅いが決まると非常に痛い。意表を突くのだ。

投げ抜けにレバー操作は不要

このゲームの投げ抜けの方法は「相手のコマンドのⒼ以外のボタン」を投げられた瞬間に押すというもので、比較的簡単。これは基本投げだけでなく横投げも同様。

またアスタロスしか持っていない〝対しゃがみ投げ〟もⒶで投げ抜けすることが可能。ダウン（打撃）投げもⒷかⒶでできるが、どんなキャラでも持っている〝背後投げ〟だけは投げ抜けすることができない。

基本的に〝打撃投げ〟は投げ抜けできずガードインパクトだけできる、というふうになっているが一部例外としてキリクの⇦Ⓐ+Ⓑなどは、投げ抜けとガードインパクト両方ができるようになっている。



投げ抜け有効フレームは長く、ワンボタンでOK。後は読み合いに勝ち、ボタンの選択だけだ。

8WAY-RUN

ソウルキャリバーは8WAY-RUNなしでは語れない。だがなぜそこまで8WAY-RUNが重要なのか？操作上の注意点から走るための基本概念までを解説。

8WAY-RUNとは？ －システム的な解説－

●入力の仕方

レバーを下以外のどこかの方向に入れ続けるか、同一方向に2回入力する。その後レバーを入れ続ける。

●走るとどうなるのか？

8方向のあらゆる方向へ早歩きすることができ、相手の位置を中心に大きな円を描くように移動する。走っている最中でも、ボタンを押せば攻撃、ガードなどの行動をとることは可能。

●8WAY-RUN中の攻撃

8WAY-RUN中に攻撃ボタンを押した場合、キャラごとに設定された技が出る。どのボタンを押したか、どの方向に走っていたかによって、キャラ固有の技が出る。

●8WAY-RUN中のガード

8WAY-RUN中にガードボタンを押した場合、画面奥へ移動中なら、つまりレバーが上に入っている状態ならキャラはジャンプしてしまう。画面手前側へ移動中、つまりレバーが下方向に入っている状態なら、キャラはしゃがみガードをとる。こうなってしまうと相手の攻撃を受けてしまうことが多いので、細心の注意が必要だ。8WAY-RUN中に即座にガードをしたい場合は、一瞬レバーから手を離してニュートラルにし、その直後にガードボタンを押す。意識してやっているうちに慣れるレベルなので、必ず修得したい操作だ。



相手との距離が近いほど、大きく回り込むように走る8WAY-RUN。



上下方向走り中にガードボタンを押してしまうと、ジャンプかしゃがみガードになってしまう。



レバーを一瞬離してからガードしよう。ちなみに前後方向走り中はすぐにガードになる。

8WAY-RUNの重要性 －なぜ走るのか？走った方がいい理由－

①リーチ差を克服するために走れ！

キャラごとの攻撃時のリーチや移動速度が極端に違うソウルキャリバー。そうすると必然的に、リーチの短いキャラは長いキャラに正面から近づくことができなくなってしまう。

そこで、正面から近づけないのであれば、フィールド内を移動して正面以外から接近していけばいい。逆にリーチが長いキャラは得てして大振りなので、短刀を振り回すキャラに近くで暴れられると手が出なくなる。そうならないためにも、相手キャラを接近させないために移動し位置を変える必要があるわけだ。こうした理由から、フィールドのなかでの位置取りのために走ることが重要になってくるのだ。

どちらにせよ、先に動き出す必要があるのはリーチの短いキャラ。リーチの短いキャラは機動性がいいのでどんどん動くといい。リーチの長いキャラはそれに対応するかたちで8WAY-RUNするのが基本となる。

②リングアウトしないためにいい位置を！！

もしこのキャラ個性のままこのゲームにフィールド端がなかったら、リーチの長いキャラは後退しながら闘い続ければいいだけになってしまう。どの方向から接近しようとしても後ろに下がり続けることで距離を保つことができる。もしそうなってしまったら、結局お互いの距離しか問題にならない、見せかけだけの3Dになっていただろう。

ところがソウルキャリバーにはフィールド端があり、リングアウトがある。このためリーチの長いキャラは相手との間合いを離すためとはいえ後ろに下がってばかりだと、すぐにリング際に来てしまい、自ら不利な状況をつくってしまうことになる。このようにフィールドが有限であるがために、リーチの長いキャラはただ後退するだけでなく、位置どりのためにいろんな方向へ移動する必要がでてくるわけだ。もちろんリーチの短いキャラも、リング際に追い込まれて長い武器を振り回され身動きがとれない…なんてことのないように、常に走っているくらいの気持ちが必要だ。



リーチ差を感じたときはじっとしてないで走る！基本中の基本。



大振りなキャラは技のスキに接近されるとキツくなる。



リーチの長さ、リングアウトを計算に入れながら移動しよう。

8WAY-RUN－こう使え！－

回り込め！


例えばこんなリング際では、すぐにリングの広い方へ動き…、


位置的優位にたつ。これも回り込み。基本の動きだ。



ラウンドスタート後や一端間合いが離れたあとなど、リーチの短いキャラはとりあえず右か左に走って攻撃チャンスを窺うのがセオリー。なるべく広い方へ、相手の背後にリング際がくるように動く。リーチの長いキャラは広い方へ逃がさないように、そしてメインとなる技の軌道に合わせてその技が使いやすいような位置へこまめに移動しておく。常にお互いの距離と、リングの端を同時に見ておこう。

攻撃せよ！


走り中に出せる技の性質を覚えてしまうのが先決。


相手との距離、状況に合わせて出せるようになれば強力だ。



8WAY-RUNから出る攻撃は、特殊な効果・性能をもっていたり強力なものが多い。また止まることなくスムースに攻撃に移れるので、相手の攻撃を回避したあとなどにすぐ行動できるのが有利な点だ。



避けろ！




スキの少ない技をガードさせたあと、すぐに縦方向に走り…、


相手の反撃を空振りさせることも可能。意外に効果が高いぞ。

8WAY-RUNは8方向の全てに走ることができるが、基本はやはり縦振りの攻撃を避けやすい画面奥、手前への移動。自分にとって有利な位置へいくための移動で相手の攻撃をかわすことも可能だ。かわすことができれば、そのスキへ攻撃を入れられる可能性が出てくるので重要だ。

8WAY-RUNの2大ポイント－ここに注意しよう！－

●走り中は「小カウンター」

8WAY-RUN中に攻撃をくらうと、いわゆるカウンターとは少し性質の違う、小カウンターともいえる状態になる。これは、一部の連携技などがカウンター時と同じように連続ヒットするようになるものだが、すべての技がこのカウンター効果を得られるわけではない。

また、なかには「後ろ方向走り中」にヒットすると〝回転やられ〟などを引き起こすといった技などもある。非常に便利で重要な8WAY-RUNだが、こうしたペナルティも課せられている。なるべく相手の攻撃範囲の外を動くか縦攻撃を読んでかわすか、先に攻撃するよう心がけよう。

●素早く走るなら「ステップ→8WAY-RUN」

操作に慣れない初めのうちは、レバーを下以外の方向に入れ続けるやり方で走り出すので十分だが、上達するにしたがってこのやり方だともどかしさを感じるようになる。レバー入れ続けの操作だと走り出すまでに少し〝溜め〟があり、とっさに走りたいときに走れなかったり、急いで8WAY-RUN中の技を出したいのにジャンプ攻撃が出てしまったりする。

だが、レバーを短く入れてすぐに離す（ニュートラルにする）操作で出る〝ステップ〟をしたあと、すぐ同じ方向へ再度入力するやり方だと、まずステップをして、そのまま8WAY-RUNになるので移動し始めが非常に素早い。直後にボタンを押せば誤動作なく8WAY-RUN中の技を出すこともできる。

この操作方法は操作説明のところでしっかり述べてあるが、レバー入れ続けのやり方とは比較にならないほど便利で重要なので、操作全般に慣れてきたら少しづつレバー2回入力に矯正していこう。

なお8WAY-RUN中に、より速くより大きく走りたいときも、レバーを1回だけコンッ！と入れて走り中にステップしてみよう。「ステップ入力→レバー入れ続け」を繰り返すと凄い加速度で移動するぞ。



後方走り中の相手に当たると回転やられになる技などもある。



素早く確実に走るなら、ステップ→レバー再入力。全方向対応だ。

システム

SYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSY

ガードインパクト

キャリバーの防御テクニックのなかで、最も重要なのがガードインパクトシステムだ。これの性質を知っているか、使いこなせるかが勝負の分かれ目となるだろう。

インパクト後の攻防を極めよ！

相手の攻撃に対して行う防御行動、ガードインパクト。相手の攻撃を弾き返し大きな隙を作る、超重要なシステムだ。

ガードインパクトは大きく分けて2種類あり、前方向＋Ⓖの「弾き」、後方向＋Ⓖの「捌き（さばき）」となっている。この2つの違いは、成功時の相手の状況だ。

弾きは相手の攻撃を押し返し、捌きは攻撃を受け流す。捌きは相手が横方向に流れるため、横投げを狙うことも可能だ。

また、ガードインパクトには上段、下段があり、ガードインパクト可能な攻撃が異なってくる。細かな違いは、下の表を見てほしい。

ガードインパクトは通常技だけではなく、投げやジャンプ攻撃も受けることができる。なにげなく弾いてる攻撃が、実は投げだった、ということも多いはずだ。ただし、ガード不能技は、対象外となっているので注意してほしい。

ガードインパクトが成功した場合、どの程度のメリットがあるのか？成功から両者が動けるまでの時間を、弾き、捌きで表にしてみた。

表を見てもらうと、インパクト成功した側の得るアドバンテージは、21〜25フレーム。これだけあれば、たいていの攻撃を入れることができる。

ガードインパクトされてしまうと超ピンチ、という感じだが、実はインパクトされた側にも回避手段が残されている。体勢が崩れている間は通常の行動は取れないが、ガードインパクトのみ出すことができるのだ。弾かれ、反撃されそうなところを、さらに弾くことも可能だぞ。

このことから、成功時に得る実質的アドバンテージは、7〜9フレームだけ。確定で入る技は、ほとんど存在しないだろう。

こう聞くとインパクトの意味がなさそうだが、成功した側の有利は変わらない。例えば、攻撃のタイミングを少し遅らせるだけで、相手のガードインパクトを誘うこともできるだろう。相手が誘われれば、当然大きな隙が生まれるので、そこに大技を入れてやろう。インパクト後の行動は、緻密な読み合いなので、経験を積んで慣れるしかない。

ガードインパクトは防御時だけに使うのではなく、反撃できそうな技を出して餌をまき、そこを狙うのも手だ。攻撃的に使ってみよう。



弾きはテンポが速いので、弾き返しされにくいぞ。



裁きは横向きにすることができるので、強力だ。

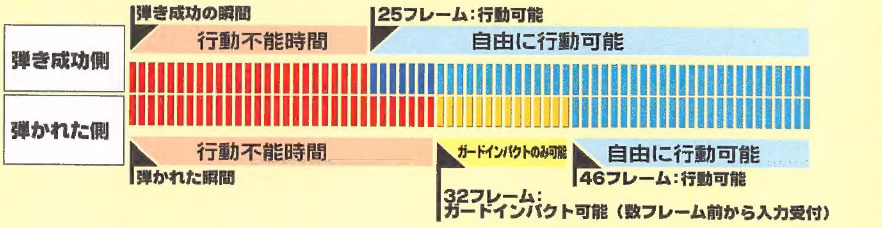


インパクト後も読み合いは続く。弾くか、外すか！

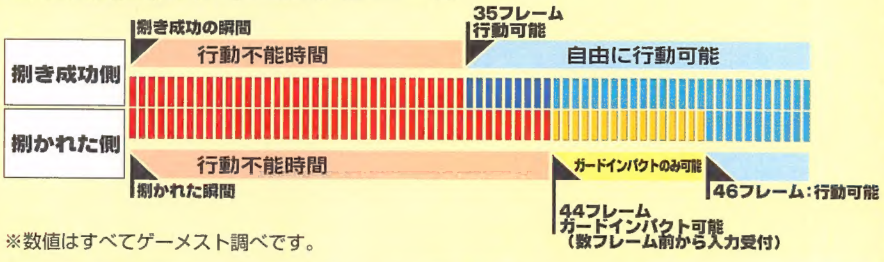


反撃できそうな大技を使って反撃を誘い、そこにガードインパクトだ！

弾き成功時のタイムスケジュール



捌き成功時のタイムスケジュール



※数値はすべてゲーメスト調べです。

ガードインパクト性能表

	上段	中段	下段	投げ	ガードインパクト後の有利フレーム
→Ⓖ	○	○	×	○	21
↘Ⓖ	×	○	○	×	21
←Ⓖ	○	○	×	○	25
↙Ⓖ	×	○	○	×	25

SYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMS

防御系システム

受けたダメージの軽減、早い段階での不利な状況の打開。ガードインパクト以外の受け手に回ったとき使うべきシステムを、すべてここに集めたぞ！

起き上がり

キャリバー起き上がり時の特徴は、その状況でも縦斬り・横斬りの選択を迫られるという点。つまり寝ていると縦斬りを、横転（ダウン時⇧or⇩）すると横斬りをくらうというわけだ。前転（ダウン時レバー前）、後転（ダウン時レバー後ろ）はどちらもくらうので、無難に起き上がりたいときは考えなくてもいいだろう。で、そのどちらでもなく、ただ早く起き上がるだけのその場起き（ダウン時Ⓖ）は、読み勝った際の報酬も少ない代わりにガードしやすいというのが特典だ。

まとめると起き上がり時にとる最も効率の良い行動は〝寝ている〟〝横転〟〝その場起き〟の3つ。それらを相手の行動を読んで選択することになり、スカせた場合（寝ている・横転）はすぐに反撃を入れよう。

このとき時間もそれほどないので、たいていの人はⒶかⒷを押すだけのはず。そして、それは〝起き上がりから〟という点を考慮されて多少早く出るようになってはいるが、実のところこれはただの立ち上がり攻撃。無敵時間もないので、多用するのは非常に危険だ。使う場面としては、相手の重ねてくる技の迎撃という普遍的なものではなく「8WAY-RUNに合わせる」のが最も実戦的。従ってその場合は蹴り技（Ⓚ）か、自信があるなら横斬り（Ⓐ）を出すようにし、よほど相手が正面でまごついていない限りは縦斬り（Ⓑ）は出さないようにする。

ま、これらのことをうまく使い分けても、結局起き上がる側は不利。実際、ノーダメージで起き上がったらラッキー程度に考えておこう。



起き攻めに8WAY-RUNを使われるときに迎撃。横転での布石を置くことが重要だ。

受け身

ここで言う受け身は2種類。1つはヒット後多少でも浮かされる技に対して、レバーだけを入れるもの。ダウン状態を省略しすぐに前後転、上下の横転をしてくれる。性質は起き上がりと同じく無敵時間はない。

もう1つは、それら以外のダウン技に対してⒼボタンのみで行い、こちらはすぐに立つ。レバーで方向を決定づけることもできるが、その分立つまで（無敵なし）の時間が遅くなることも覚えておこう。ちなみにダウン中にくらった技に対しても、この受け身は可能。どちらの受け身も、とった直後はしゃがみ状態だ。

受け身はとって悪いという状況はまずないと言っていい。とれるものはすべてとり、迎撃できるようなら起き上がり時と同感覚で技を出していく。また、受け身をとらないとコンボになってしまうこともあり、相手がそれを見越した技の出し方（コンボを捨て受け身を攻める）をするのなら、ダウンしてしまってもいいかもしれない。もっとも、どちらにも対応できる技を重ねられると厳しいが…。



ただ単に浮かされてダウンした場合は、Ⓖでの受け身は不可。ドスンッという音がせず…。

▼



すぐに回転が始まる。やはり上下が無難で、バウンドコンボ的な追い打ちを回避するのに役立つ。

空中制御

防御系システムで確実にやらないと即負けにつながるのが、この空中制御。とはいえ、やり方は簡単。浮かされ（なくても）空中で技を1発以上くらった際に、レバーで吹っ飛び方向を指定できる。基本上下左右の4方向に制御でき、余分な追い打ちを回避するだけならどの方向にとっても問題ないだろう。

ただ、この空中制御が最も必要とされるのは（自分が）リング際。もちろんリングアウトを防ぐのが目的で、その状況では後ろ方向の制御は御法度。間違えて入れてしまって、普通なら落ちないのに落ちてしまうということさえあるので、どんな状況でも後ろは入れないようにしたほうがいいかもしれない。

当然、浮かせ技をくらった瞬間にリングアウトするのが分かるような状況では、空中制御も意味をなさない。よく、だめ押しでそこに追い打つ人がいるが、これはまだ逆転のチャンスがある。なお、空中で技を受けたときは空中制御しようがしまいが、Ⓖボタンでの受け身が可能。ただし方向は指定できないようだ。



見た目には明らかに落ちそう。しかし、諦めずにレバーを後ろ以外に入れると…。

▼



このとおり。なんせ1ラウンドが懸かっているのだから、最重要テクニックと言っていい。

システム

SYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMSYSTEMS

リング&リングアウト

リングには様々な形の種類があるが、ステージの背景で選ぶのもいい。また、そのキャラのホームで闘うのも味がある。君の好きなステージはどこかな？

リングサイドは危険地帯！

リングは現段階で11種類あり、その形も多種多様だ。基本的に自分の好みでステージセレクトをしてもいいのだが、リングアウト狙いで選ぶ場合もある（そのかわり、自分が逆にリングアウトになる可能性もある）。リングアウトしやすいステージは、角が狭くなっている場所やリングサイドだ。ここに追い詰められたら要注意。リングアウトになる場合は、浮かせ技以外にも転ばせられる技やふっ飛ばし効果のあるもの。または、投げ技でリングアウトさせられるものもある。さらに、自分でバックジャンプした場合なども含まれる。

後退しきれないまでに、リングサイドへ追い詰められた場合は落ちても仕方ないが、まだリングサイドまで距離があれば望みはある。距離がある状態で浮かせ技をくらってしまったら、空中制御を使ってリングサイドまで運ばれないようにしよう。それに、空中制御を使えば、空中で余計な追い打ち攻撃をくらわずにすむ。空中制御のやり方は、浮かせられたときにレバーを任意の方向へ入れるだけだ。が、浮かせられた場合は、最低1発は攻撃をくらってしまう。空中で追い打ちを1発くらったら、手前に落下したければレバーを下に入れ、奥ならば上に入れればいい。完全にリングサイドを背にしてしまったら、勇気を出して8WAY-RUNをするか、バクチでさばきなどを狙っていこう。出の早い技で割り込むという手段もなくはないが、結局割り込むことができずに落とされてしまうケースが多い。それと、相手の横斬りを先読みしてしゃがんでかわし、投げを狙う選択もある。



浮かせられて攻撃をくらってしまった。これは危険！

▼



空中制御で落下地点を変更。余計な追い打ちを回避！

すべてのリングを理解せよ！

Water Vein



The Chinese Temple



The Valentine Mansion



Hokoji Temple



Ruins of Ostrheinsburg Castle



The Pure Training Spot



The Irundate Castle



Money Pit



The Edge of Chaos



Corridor to the Sanctuary



Indian Port



Remain in the Desert




欲がこの世をととのえて、
よく浄らかになすゆえに、
すぐれしものもまた悪も、
みな残らずにうちなびく。
SOULCALIBUR

キャラクター紹介



元祖からくり忍者
ヨシミツ

Profile

使用武器：日本刀
武器名：名刀吉光
流派：卍忍術
年齢：不明
生年月日：不明
家族構成：不明 一族は全員虐殺された。
出身地：不明
身長：170cm
体重：57kg
血液型：O型



Coming Soon!!
YOSHIMITSU

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
笹刈り(ササカリ)	Ⓐ	上	13
氷雨(ヒサメ)	Ⓑ	中	19
凩(コガラシ)	Ⓚ	上	14
葎草(ムグラグサ)	⬇Ⓐ	特中	14
牡丹(ボタン)	⬇Ⓑ	中	17
塵払い(チリバライ)	⬇Ⓚ	下	13
裏笹刈り(ウラササカリ)	背を向けてⒶ	上	17
裏氷雨(ウラヒサメ)	背を向けてⒷ	中	33
裏凩(ウラコガラシ)	背を向けてⓀ	上	21
裏葎(ウラムグラ)	背を向けて⬇Ⓐ	下	14
裏牡丹(ウラボタン)	背を向けて⬇Ⓑ	中	24
裏塵払い(ウラチリバライ)	背を向けて⬇Ⓚ	下	14
鬼火祓い(オニビサライ)	or or Ⓐ	中	42
嶺月(ミネヅキ)	or or Ⓑ	中	28
嵐(アラシ)	or or Ⓚ	中	9.18.18
鬼火遣い(オニビヤライ)	Ⓖ+ⒶorⒼ+ⒶorⒼ+Ⓐ	上	28 42 42
秋月(アキヅキ)	Ⓖ+ⒷorⒼ+ⒷorⒼ+Ⓑ	中	28
颪(オロシ)	Ⓖ+ⓀorⒼ+ⓀorⒼ+Ⓚ	中	36
鬼火払い(オニビバライ)	Ⓖ+着地際ⒶorⒼ+着地際ⒶorⒼ+着地際Ⓐ	下	18 23 23
朔月(サクヅキ)	Ⓖ+着地際ⒷorⒼ+着地際ⒷorⒼ+着地際Ⓑ	中	28 39 39
山風(ヤマカゼ)	Ⓖ+着地際ⓀorⒼ+着地際ⓀorⒼ+着地際Ⓚ	中	14 19 19
連ね笹(ツラネザサ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	13.16
忍法卍菊(ニンポウマンジキク)	Ⓐ	中	17
忍法卍菊(ニンポウマンジキク)	Ⓐ,Ⓐ	中・中	17.14
忍法卍菊(ニンポウマンジキク)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	中・中・中	17.14.14
忍法卍菊(ニンポウマンジキク)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	中・中・中・中	17.14.14.14
忍法卍菊(ニンポウマンジキク)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	中・中・中・中・中	17.14.14.14.14
葎草(ムグラグサ)	Ⓐ	特中	12
散り黄金(チリコガネ)	Ⓐ	中	21
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	Ⓐ	上	17
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	17.14
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上	17.14.14
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上・上	17.14.14.14

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上・上・上	17.14.14.14.14
口無(クチナシ)	➡Ⓐ	中	42
梧桐(ゴトウ)	Ⓐ	上	23
息吹(イブキ)	➡Ⓐ	中	37
葵(アオイ)	立ち途中Ⓐ	中	33
草臥(ケゴン)	しゃがみから Ⓐ	下	36
連華(レンゲ)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	19.20
斬哭剣(ザンコクケン)	Ⓑ	中	23
煉獄剣(レンゴクケン)	Ⓑ,Ⓑ(3段階まで)	中/ガード不能/ガード不能	26/37/102
時雨(シグレ)	Ⓑ	中	17
柘榴(ザクロ)	Ⓑ	中	38
霊哭剣・壱(レイコクケン・イチ)	Ⓑ	中	24
霊哭剣・弐(レイコクケン・ニ)	Ⓑ	上	37
霊哭剣・惨(レイコクケン・サン)	Ⓑ	下	20
桔梗(キキョウ)	➡Ⓑ	中	28
絶命剣(ゼツメイケン)	⬅Ⓑ	ガード不能	104
旋風剣(センプウケン)	⬅Ⓐ	中	45
苦蓬(ニガヨモギ)	立ち途中Ⓑ	中	23
朧車(オボログルマ)	Ⓑ	中・中	24.45
卍座正拳(マンジザセイケン)	しゃがみからⒶor Ⓐ	特中	12
秘遁剣(ヒトウケン)	しゃがみから Ⓑ	中	33
黄泉駆け(ヨミガケ)	Ⓐ	中	18
日向砲(ヒュウガホウ)	Ⓚ	中	48
塵払い(チリバライ)	Ⓚ	下	9
雹(ヒョウ)	Ⓚ	中	20
弾刺し(ハジキザシ)	Ⓚ	中	24
弾割り(ハジキワリ)	Ⓚ,Ⓑ	中・中	24.42
弾連獄(ハジキレンゴク)	Ⓚ,Ⓑ(3段階まで)	中・中/中・ガード不能/中・ガード不能	24.26/24.37/24.102
舞姫(マイヒメ)	Ⓚ	上	49
稲妻(イナズマ)	Ⓚ,Ⓚ	上・中	49.61
吹雪(フブキ)	➡Ⓚ	中	32
霙(ミゾレ)	立ち途中Ⓚ	中	18
忍法卍葬(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから Ⓚ	下	20

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
忍法卍葬(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから Ⓚ,Ⓚ	下・下	20.10
忍法卍葬(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	下・下・下	20.10.10
忍法卍葬(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	下・下・下・下	20.10.10.10
忍法卍葬(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	下・下・下・下・下	20.10.10.10.10
露払い(ツユハライ)	しゃがみから Ⓚ	下	20
地雷刃(ジライバ)	Ⓐ+Ⓑ	下	49
地雷砲(ジライホウ)	地雷刃中にⓀ	中	43
地雷走り(ジライバシリ)	地雷刃中に	下・下・下	15.15.15
跳ね地雷(ハネジライ)	地雷刃中に or or	ガード不能	36
卍あぐら(マンジアグラ)	地雷刃中にⒷ+Ⓚ		
一輪(イチリン)	Ⓐ+Ⓑ	中	28
一輪掘り(イチリンボリ)	Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中・中	28.14
卍裏拳(マンジウラケン)	Ⓐ+Ⓑ	上	17
火炎寿(カエンジュ)	➡Ⓐ+Ⓑ	中	61
地雷刃(ジライバ)	➡Ⓐ+Ⓑ,[illegible]		
霊哭剣・死(レイコクケン・シ)	➡Ⓐ+Ⓑ,Ⓖ,Ⓑ	下	35
飛空剣(ヒクウケン)	Ⓐ+Ⓑ	[illegible]	66
飛空襲剣(ヒクウシュウケン)	Ⓐ+Ⓑ,➡	ガード不能	40/49
廻空襲剣(コウウシュウケン)	Ⓐ+Ⓑ,⬅	ガード不能	56
卍あぐら(マンジアグラ)	Ⓑ+Ⓚ		
千覚(センガク)	卍あぐら中にレバーニュートラル		
千覚無空翔(センガクブクウブ)	卍あぐら中に or	特殊移動	
土竜掘り(モグラボリ)	Ⓑ+Ⓚ	中	14
薊(アザミ)	Ⓑ+Ⓚ	中	30
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ	特殊移動	
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ	特殊移動	
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	特殊移動	
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	特殊移動	
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	特殊移動	
華輪(カリン)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	特殊移動	
人薊(ヒトアザミ)	Ⓑ+Ⓚ		25
鬼薊(オニアザミ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ		25.19
鬼薊(オニアザミ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ		25.19.19
鬼薊(オニアザミ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ		25.19.19.29

Prologue

●かつて、富士山麓の地に卍と呼ばれる忍びの一族が隠れ住む里があった。

ある年の事、一族の力に目を付けた時の権力者は卍に使者を送り、一族の長を城に招いたが、卍の長は高齢であったため、一番腕の立つ者が一族の代表として城へ赴くことになった。

予想通り要望は卍一族に傘下に入れというものだったが、卍は戦乱の世を忍んで暮らす一族。幾日にわたるしつこい誘いを彼は丁重に断り、里への帰路についた。

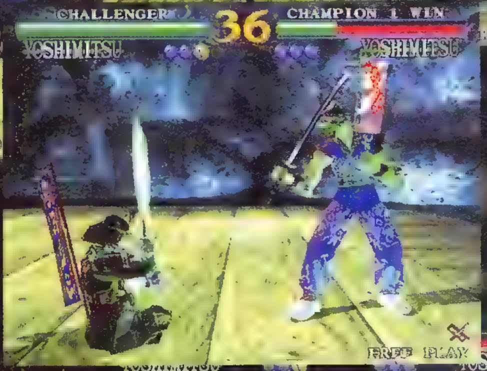
しかし、里に着いたとき、そこには何も無かった。卍一族が傘下に入らなかった時のために、軍が待機していたのだ。何度も誘い、時間を稼いだ理由は不意打ちのためであったのだ…。

「手に入るならば良し、でなければ根絶やしじゃ。野に放っておくには危険過ぎる力よってのう…。奴も確実に殺せ。なに、いくら腕が立つとて、たった一人では何もできまい。」

ただ一人残された男は追手から逃れながら復讐の機会をうかがってはいたが、所詮は一人。強力な権力の組織の前には無力な存在であった。切り込みはしたものの、標的に辿り着くことすらできずに反撃を受け、結果右腕を失った。ついに追い詰められた男には義手を手に以前から一族に伝わっていた地下水脈へ逃げるのが精いっぱいだった。









妖気ただよう地の底を這いながら彼は思い出していた…。海を越えた国にあるという最強の武器の話を！それをもってすれば奴等など皆殺しにできるに違いない！ただの噂とばかり思っていたが、今はそれが残されたただ一つの道とさえ思える！半分狂気にも似た思いをもって彼は海を渡り、ソウルエッジを求める旅に出た。

やがて彼は、辿り着いた土地で青騎士の噂を耳にし、その惨劇の跡を目にすることになる。そして、その結果生み出された絶望や憎悪、復讐心を感じとり、彼は考えるのだった。

…一族の仇を討ちたいと思う気持ちは今も変わらない。だがそれでは俺も奴や青騎士と変わらないのではないか？復讐を果たした後に、何が残るというのだ？ そんな復讐を皆が望むだろうか…？

吉光という男の中で何かが変わろうとしていた。

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
[illegible]	●[illegible]	中	[illegible]
[illegible]	●[illegible]	中・上	36,36
[illegible]	●[illegible]	中・上・中	36,36,56
[illegible]空[illegible]（[illegible]ヒクウケ[illegible]）	●[illegible]●●	中・上・[illegible]	36,36,66
[illegible]（[illegible]マンジ）	[illegible]		
[illegible]	[illegible]ダウ[illegible]		
不[illegible]（[illegible]）	[illegible]	[illegible]	37
[illegible]（マトイ）	●[illegible]		
不[illegible]（マトイナシ）	●●+●	[illegible]	[illegible]
[illegible]払い（カスミバライ）	方向走り中[illegible]		[illegible]
[illegible]（オウカ）	方向走り中[illegible]	中	[illegible]
[illegible]山火[illegible]	方向走り中[illegible]	中・上	23,22
[illegible]炎[illegible]（[illegible]エンジュ）	方向走り中[illegible]	中・上・中	[illegible],22,47
[illegible]し（ハジキサ[illegible]）	方向走り中[illegible]	中	24 [illegible]
[illegible]り（ハジキフリ）	方向走り中[illegible]	中・中	[illegible]42
[illegible]（ハジキレンゲキ）	方向走り中[illegible]（3段階まで） 中・中/中・ガード不能/中・ガード不能		24,26/24,37/24,102
火炎寿（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
[illegible]	方向走り中[illegible]	下	[illegible]
地[illegible]刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
割目（カツモク）	方向走り中[illegible]	[illegible]	[illegible]
割目卍あぐら（カツモクマンジアグラ）	方向走り中[illegible]		
割目地[illegible]刃（カツモクジライハ）	方向走り中[illegible]		
[illegible]（ヒイラギ）	方向走り中[illegible]	上	28
[illegible]（ヤブサメ）	方向走り中[illegible]	中	34
[illegible]（ツムジ）	方向走り中[illegible]	上	27
火炎寿（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
霊哭剣・死（レイコクケン・シ）	方向走り中[illegible]	下	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
割目（カツモク）	方向走り中[illegible]		41
割目卍あぐら（カツモクマンジアグラ）	方向走り中[illegible]		
割目地雷刃（カツモクジライハ）	方向走り中[illegible]		
[illegible]（イブキ）	方向走り中[illegible]	中	37
[illegible]（キキョウ）	方向走り中[illegible]	中	30
[illegible]（フブキ）	方向走り中[illegible]	中	30

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
火炎寿（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
霊哭剣・死（レイコクケン・シ）	方向走り中[illegible]	下	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
忍法[illegible]（ニンポウカゲロウ）	方向走り中[illegible]	中	36
忍法[illegible]（ニンポウクサナギ）	方向走り中[illegible]	中・上	36,36
[illegible]（クサナギホウ）	方向走り中[illegible]	中・上・中	36,36,56
[illegible]飛空[illegible]（クサナギヒクウケン）	方向走り中[illegible]●●	中・上・ガード不能	36,36,66
[illegible]	方向走り中[illegible]	中	42
[illegible]	方向走り中[illegible]	中	104
[illegible]し（ハジキサ[illegible]）	方向走り中[illegible]	中	24 [illegible]
[illegible]（ハジキフリ）	方向走り中[illegible]	中・中	24,42
[illegible]（ハジキレンゲキ）	方向走り中[illegible]●（3段階まで） 中・中/中・ガード不能/中・ガード不能		24,26/24,37/24,102
[illegible]	[illegible]	中	61
[illegible]	方向走り中[illegible]	下	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
割目（カツモク）	方向走り中[illegible]	中	41
割目卍あぐら（カツモクマンジアグラ）	方向走り中[illegible]		
割目地雷刃（カツモクジライハ）	方向走り中[illegible]		
[illegible]（イブキ）	方向走り中[illegible]	中	37
[illegible]（キキョウ）	方向走り中[illegible]	中	28
[illegible]（チケムリ）	方向走り中[illegible]	下	[illegible]
火炎寿（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
霊哭剣・死（レイコクケン・シ）	方向走り中[illegible]	下	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
忍法[illegible]（ニンポウカゲロウ）	方向走り中[illegible]	中	36
忍法[illegible]（ニンポウクサナギ）	方向走り中[illegible]	中・上	[illegible],36
[illegible]（クサナギホウ）	方向走り中[illegible]	中・上・中	36,36,56
[illegible]飛空[illegible]（クサナギヒクウケン）	方向走り中[illegible]●●	中・上・ガード不能	36,36,66
霞払い（カスミバライ）	方向走り中[illegible]	下	36
桜花（オウカ）	方向走り中[illegible]	中	23
[illegible]（ホウセンカ）	方向走り中[illegible]	中・上	23,22
獄炎寿（ゴクエンジュ）	方向走り中[illegible]	中・上・中	23,22,47
[illegible]し（ハジキサ[illegible]）	方向走り中[illegible]	中	24 [illegible]
[illegible]（ハジキフリ）	方向走り中[illegible]	中・中	24,42

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
[illegible]（ハジキレンゲキ）	方向走り中[illegible]●（3段階まで） 中・中/中・ガード不能/中・ガード不能		24,26/24,37/24,102
火炎寿（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
霊哭剣・死（レイコクケン・シ）	方向走り中[illegible]	下	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
割目（カツモク）	方向走り中[illegible]	中	41
割目卍あぐら（カツモクマンジアグラ）	方向走り中[illegible]		
割目地雷刃（カツモクジライハ）	方向走り中[illegible]		
口無（クチナシ）	方向走り中[illegible]	中	[illegible]
[illegible]	方向走り中[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]（ツムジ）	方向走り中[illegible]	上	[illegible]
[illegible]（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
[illegible]（レイコク[illegible]）	方向走り中[illegible]	[illegible]	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
割目（カツモク）	方向走り中[illegible]	中	[illegible]
割目卍あぐら（カツモクマンジアグラ）	方向走り中[illegible]		
割目地雷刃（カツモクジライハ）	方向走り中[illegible]		
[illegible]	方向走り中[illegible]	中	37
[illegible]	方向走り中[illegible]	中	[illegible]
[illegible]（フブキ）	方向走り中[illegible]	中	[illegible]
火炎寿（カエンジュ）	方向走り中[illegible]	中	61
霊哭剣・死（レイコクケン・シ）	方向走り中[illegible]	下	35
地雷刃（ジライハ）	方向走り中[illegible]		
忍法[illegible]（ニンポウカゲロウ）	方向走り中[illegible]	中	36
[illegible]（ニンポウ[illegible]サナギ）	方向走り中[illegible]	中・上	36,3[illegible]
[illegible]（クサナギホウ）	方向走り中[illegible]	中・上・中	[illegible]6,36,56
[illegible]飛空[illegible]（クサナギヒクウケン）	方向走り中[illegible]●●	中・上・ガード不能	36,36,66
[illegible]（シズク）	[illegible]して[illegible]	投げ技	[illegible]5
双[illegible]（フタ[illegible]）	接近して[illegible]	投げ技	[illegible]5
忍法[illegible]（ニンポウ[illegible]）	背後から接近して[illegible]or[illegible]で投げ技		[illegible]0
[illegible]（ラッカホウ）	相手の左側面で接近して[illegible]or[illegible]	投げ技	[illegible]
忍法卍[illegible]（ニンポウマンジ[illegible]）	相手の右側面で接近して[illegible]or[illegible]	投げ技	70
[illegible]落とし（[illegible]）	[illegible]	投げ技	70

灼熱の志士 ファン



使用武器：中華刀
武器名　：蒼霹
流派　　：黄式大刀術
年齢　　：28歳
生年月日：8月8日
家族構成：両親とは死別。恩師・成漢明
出身地　：智異山／李氏朝鮮
身長　　：171cm
体重　　：62kg
血液型　：AB型





HWANG

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
刀撃(トウゲキ)	Ⓐ	上	13
烈撃(レツゲキ)	Ⓑ	中	15
弾顎蹴(ダンガクシュウ)	Ⓚ	上	11
屈刀撃(クツトウゲキ)	⬇Ⓐ	特中	12
屈断撃(クツダンゲキ)	⬇Ⓑ	中	17
地伐蹴(チバツシュウ)	⬇Ⓚ	下	11
転身刀撃(テンシントウゲキ)	背を向けてⒶ	上	15
転身烈撃(テンシンレツゲキ)	背を向けてⒷ	中	28
転弾蹴(テンダンシュウ)	背を向けてⓀ	中	30
転屈刀撃(テンクツトウゲキ)	背を向けて⬇Ⓐ	下	13
転屈断撃(テンクツダンゲキ)	背を向けて⬇Ⓑ	中	21
地転蹴(チテンシュウ)	背を向けて⬇Ⓚ	下	12
迅風斬(ジンフウザン)	⇖or⇧or⇗Ⓐ	上	⇖31 ⇧38 ⇗38
断空撃(ダンクウゲキ)	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	28
砕星蹴(サイセイシュウ)	⇖or⇧or⇗Ⓚ	中	22
迅風斬(ジンフウザン)	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	上	35
断空撃(ダンクウゲキ)	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	24
砕星蹴(サイセイシュウ)	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	中	20
迅掃斬(ジンソウザン)	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	23
揚断空(ヨウダンクウ)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中・中	26,17
潜払蹴(センフツシュウ)	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	下	22
重爪撃(ジュウソウゲキ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	13,17
重爪煉風尖(ジュウソウレンフウセン)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	13,17,18
散界斬(サンカイザン)	⇘Ⓐ	下	40
払刃撃(フッジンゲキ)	⇩Ⓐ	特中	12
雷襲刃(ライシュウジン)	⇙Ⓐ	下	20
返風刃(ヘンプウジン)	⇙Ⓐ,Ⓐ	下・上	20,14

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
風雲嵐舞刃(フウウンランブジン)	⇙Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	下・上・中	20,14,43
裏抜撃(リバツゲキ)	⇦Ⓐ	上	35
裏振撃(リシンゲキ)	⇦⬅Ⓐ	中	41
炎覇斬(エンハザン)	⇨Ⓐ	上	21
散空斬(サンクウザン)	⇨➡Ⓐ	上	30
舞霄撃(ブショウゲキ)	ⓐⓀ	中・中	17,18
舞霄尖(ブショウセン)	ⓐⓀ,Ⓑ	中・中・下	17,18,28
連舞霄(レンブショウ)	ⓐⓀ,Ⓚ	中・中・中	17 18,27
座返刃(ザヘンジン)	ⓐⒷ	中	32
落雁刃(ラクガンジン)	立ち途中Ⓐ	中	28
焦熱断(ショウネツダン)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,19
極展斬(キョクテンザン)	⇗Ⓑ	中	40
断刃撃(ダンジンゲキ)	⇩Ⓑ	中	17
剛烈刃(ゴウレツジン)	⇙Ⓑ	中	39
砕幹断(サイカンダン)	⇦Ⓑ	中・中	15,15
裏砕断(リサイダン)	⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	15,15,23
裏砕尖(リサイセン)	⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・上	15,15,35
至光尖(シコウセン)	⇦⬅Ⓑ	中	40
至光尖(シコウセン) ~絡刀陣(ラクトウジン)	⇦⬅Ⓑ⬅	中	40
尖撃(センゲキ)	⇨Ⓑ	上	27
尖振斬(センシンザン)	⇨Ⓑ,Ⓐ	上・中	27,18
連嘴尖(レンシセン)	⇨Ⓑ,Ⓑ	上・下	27,25
貫霞尖(カンカセン)	⇨➡Ⓑ	上	34
貫霞尖(カンカセン) ~絡刀陣(ラクトウジン)	⇨➡Ⓑ⬅	上	34
断霞尖撃(ダンカセンゲキ)	⇨➡Ⓑ,Ⓑ	上・中	34,33
断霞尖撃(ダンカセンゲキ) ~絡刀陣(ラクトウジン)	⇨➡Ⓑ,Ⓑ⬅	上・中	34,33
燿熱断(ヨウネツダン)	ⓑⓀ	中・中	23,34

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
雹遮陣(ハクシャジン)	ⓑⒶ	中	37
煌烈刃(コウレツジン)	しゃがみから⇘Ⓑ	中	37
虚煌尖(キョコウセン)	しゃがみから⇘Ⓑ,Ⓑ	下	40
断霞空(ダンカクウ)	立ち途中Ⓑ	中・中	26,17
虚翔尖(キョショウセン)	立ち途中ⓑⒶ	下	26
裏滑蹴(リカツシュウ)	⇗Ⓚ	下	29
砕峰蹴(サイホウシュウ)	⇩Ⓚ	下	23
落峰蹴(ラクホウシュウ)	⇙Ⓚ,Ⓚ	中	33
隼嘴蹴(ジュンシシュウ)	⇘Ⓚ	中	16
転虚刃(テンキョジン)	⇗ⓚⒶ	中	32
転刃舞霄撃(テンジンブショウゲキ)	⇗ⓚⒶ,Ⓐ	中・中・中	32,17,18
転刃舞霄尖(テンジンブショウセン)	⇗ⓚⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中・下	32,17,18,28
転刃連舞霄(テンジンレンブショウ)	⇗ⓚⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	32,17,18,27
頸刈蹴(ケイガイシュウ)	⇘Ⓚ	上	14
梟嘴蹴(キョウシシュウ)	⇘Ⓚ,Ⓚ	上・中	14,25
回天蹴(カイテンシュウ)	⇨➡Ⓚ	中	21
回天跳蹴(カイテンチョウシュウ)	⇨➡Ⓚ,Ⓚ	中・中	21,18
回天跳撃蹴(カイテンチョウゲキシュウ)	⇨➡Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	中・中・上	21,18,46
側頭蹴(ソクトウシュウ)	⇦Ⓚ	上	25
転踊蹴(テンヨウシュウ)	⇦⬅Ⓚ	上	40
滑踊蹴(カツヨウシュウ)	⇦⬅Ⓚ,Ⓚ	上・下	40,21
落星蹴(ラクセイシュウ)	ⓚⒷ	中	23
落星柳尖撃(ラクセイリュウセンゲキ)	ⓚⒷ,Ⓑ	中・中	23,28
倒立蹴(トウリツシュウ)	立ち途中Ⓚ	中	22
双衝天(ソウショウテン)	Ⓐ+Ⓑ	中・中	33,42
極割空(キョクカツクウ)	⇙Ⓐ+Ⓑ	中	37





●祖国が、真に隣国からの大規模な襲撃を受けんとしているとの噂を、旅先で耳にした黄は、『救国の剣』ソウルエッジ捜索を中止して急遽帰国した。途中で師の娘、成美那と出会い、これを連れ戻したのだった。

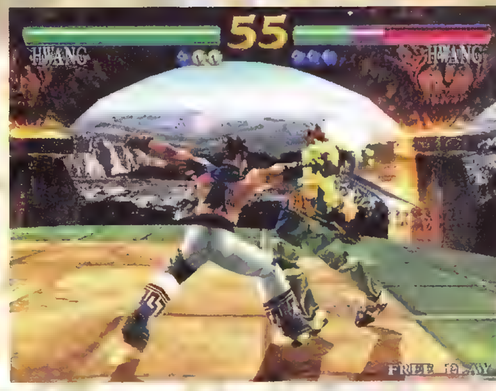
沿岸防衛隊へ戻り、水軍提督・李瞬臣直属となった黄は、ある日美那が再び家を飛び出したという噂を耳にした。しかし、彼は牙を研ぐ隣国を前に動くわけにはいかなかった。

東の隣国がすぐに攻めてこないことに苛立ち、いつもの冷静さを失った黄は、小さな海賊船を深追いし、多くの部下を失ってしまった。

その数日後、黄は沿岸防衛隊大隊長の任を解かれてしまった。黄を召喚した李瞬臣提督は、彼に命令した。

「黄星京、お前には今一度『救国の剣』捜索の任務に就いてもらう」

朋友・成漢明の心情を察した李瞬臣は、同じく苛立ちを隠せない黄に、『救国の剣』探索を名目として、美那の捜索を依頼したのである。李瞬臣の真意を瞬時に読み取った黄は、何も言わずに再び西へと向かった。







技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
双撞空(ソウドウクウ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中・中	27,35
双伏刃(ソウフクジン)	Ⓐ+Ⓑ	中・中	18,18
崩岳刃(ホウガクジン)	⇨◆Ⓐ+Ⓑ	中	45
翔空刃(ショウクウジン)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中	37
柳割撃(リュウカツゲキ)	⬂Ⓑ+Ⓚ	中	33
崩嶺蹴(ホウレイシュウ)	Ⓑ+Ⓚ	中	32
極剛刃(キョクゴウジン)	⬃Ⓑ+Ⓚ	中	53
黄式猛襲烈火刃(ファンシキモウシュウレッカジン)	⬂Ⓑ+Ⓚ	ガード不能	74
霧遮陣(ムシャジン)	⇦◆Ⓑ+Ⓚ	当て身	
雪遮陣(セツシャジン)	⇨Ⓑ+Ⓚ	当て身	
舞葉蹴(ブヨウシュウ)	Ⓐ+Ⓚ	上・上	22,22
芟草蹴(サンソウシュウ)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下	40
双芟蹴(ソウサンシュウ)	⇩Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	下・下	40,28
転葬刃(テンソウジン)	⬃方向走り中Ⓐ	下	37
至光尖(シコウセン)	⬁方向走り中Ⓑ	中	40
至光尖(シコウセン) ～絡刀陣(ラクトウジン)	⬁方向走り中Ⓑ◆	中	40
鈎爪蹴(コウソウシュウ)	⬁方向走り中Ⓚ	上	30
風遮陣(フウシャジン)	⬁方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
柳刀撃(リュウトウゲキ)	⇩方向走り中Ⓐ	中・中	18,18
柳尖撃(リュウセンゲキ)	⇩方向走り中Ⓑ	中	28
回旋蹴(カイセンシュウ)	⇩方向走り中Ⓚ	上	33
風遮陣(フウシャジン)	方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
裏柳撃(リリュウゲキ)	⬃方向走り中Ⓐ	中	33
旋雷連舞刃(センライレンブジン)	⬃方向走り中Ⓑ	中・中・中	24,18,18
裏滑蹴(リカツシュウ)	⬃方向走り中Ⓚ	下	29
転虚刃(テンキョジン)	⬃方向走り中ⓀⒶ	中	32
転刃舞霄撃(テンジンブショウゲキ)	⬃方向走り中ⓀⒶ,Ⓐ	中・中・中	32,17,18
転刃舞霄尖(テンジンブショウセン)	⬃方向走り中ⓀⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中・下	32,17,18,28
転刃連舞霄(テンジンレンブショウ)	⬃方向走り中ⓀⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	32,17,18,27
風遮陣(フウシャジン)	⬃方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
裏振撃(リシンゲキ)	⇦方向走り中Ⓐ	中	41
至光尖(シコウセン)	⇦方向走り中Ⓑ	中	40
至光尖(シコウセン) ～絡刀陣(ラクトウジン)	⇦方向走り中Ⓑ◆	中	40
転踊蹴(テンヨウシュウ)	⇦方向走り中Ⓚ	上	40
滑踊蹴(カツヨウシュウ)	⇦方向走り中Ⓚ,Ⓚ	上・下	40,21
霧遮陣(ムシャジン)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
散空斬(サンクウザン)	⇨方向走り中Ⓐ	上	30
貫霞尖(カンカセン)	⇨方向走り中Ⓑ	上	34
貫霞尖(カンカセン) ～絡刀陣(ラクトウジン)	⇨方向走り中Ⓑ◆	上	34
断霞尖撃(ダンカセンゲキ)	⇨方向走り中Ⓑ,Ⓑ	上・中	34,33
断霞尖撃(ダンカセンゲキ) ～絡刀陣(ラクトウジン)	⇨方向走り中Ⓑ,Ⓑ◆	上・中	34,33
潜身蹴(センシンシュウ)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
崩岳刃(ホウガクジン)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	45
雪遮陣(セツシャジン)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
転葬刃(テンソウジン)	⬁方向走り中Ⓐ	下	37
至光尖(シコウセン)	⬁方向走り中Ⓑ	中	40
至光尖(シコウセン) ～絡刀陣(ラクトウジン)	⬁方向走り中Ⓑ◆	中	40
鈎爪蹴(コウソウシュウ)	⬁方向走り中Ⓚ	上	30
風遮陣(フウシャジン)	⬁方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
柳刀撃(リュウトウゲキ)	⇧方向走り中Ⓐ	中・中	18,18
柳尖撃(リュウセンゲキ)	⇧方向走り中Ⓑ	中	28
回旋蹴(カイセンシュウ)	⇧方向走り中Ⓚ	上	33
風遮陣(フウシャジン)	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
裏柳撃(リリュウゲキ)	⬀方向走り中Ⓐ	中	33
旋雷連舞刃(センライレンブジン)	⬀方向走り中Ⓑ	中・中・中	24,18,18
裏滑蹴(リカツシュウ)	⬀方向走り中Ⓚ	下	29
転虚刃(テンキョジン)	⬀方向走り中ⓀⒶ	中	32
転刃舞霄撃(テンジンブショウゲキ)	⬀方向走り中ⓀⒶ,Ⓐ	中・中・中	32,17,18
転刃舞霄尖(テンジンブショウセン)	⬀方向走り中ⓀⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中・下	32,17,18,28
転刃連舞霄(テンジンレンブショウ)	⬀方向走り中ⓀⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	32,17,18,27
風遮陣(フウシャジン)	⬀方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
強襲轟雷崩(キョウシュウゴウライホウ)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
迅速万雷蹴(ジンソクバンライシュウ)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
瞬息霍閃撃(シュンソクカクセンゲキ)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	80
豪毅青嵐倒(ゴウキセイラントウ)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
灼爛赫炎斬(シャクランカクエンザン)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60

技解説

近距離技は、さらに「攻めを継続するための技」と「便利な技」、それに「下段を強襲する技」に分けられる。とくに下段を強襲する技は重要で、素早く下段を攻撃しつつ１〜3発の間で揺さぶりをかけられる⇘ⒶⒶⒷを、おもに2発止めで使っていく。

攻めを継続するための技としては、⇩Ⓐが基本でありつつも重要。これで しゃがみ状態 になるのだ。しゃがみ状態からは、アッパー系の技と見せかけて下段を急襲する立ち途中ⒷⒶ（虚翔尖）などの技が出せる。後述する倒立蹴などをさんざんガードさせたあとに出すと効果的。⇨ⓀⓀは１段目と2段目の間を開けて、膝立ち状態を見せてから蹴ると、カウンターヒットしたときに相手を 崩す ことができる。この通称 ディレイ 戦法と、逃げようとする相手を素早く引っかけるようにヒットする⇦Ⓚ（ファンの右斜め前方向に強く、相手の向きを変える効果がある）、それに前述の⇩Ⓐや⇘ⒶⒶをどんどん出すことでラッシュをかけることができる。出が早くスキもほとんどない⇘Ⓚを混ぜていくと、下ガード対策になりつつよりスピーディーになるぞ。出が遅いかわりに威力が高くスキが１Ｆしかない⇩Ⓐ+Ⓚは、ラッシュに緩急をつける感じで出すといい。起き攻めにも有効だ。

立ち途中Ⓚと⇩or⇧方向走り中Ⓚ（回旋蹴）は便利な技。前者は割り込まれない連携に使え、後者は避けつつ蹴ることができる。

近距離を制す技

風雲嵐舞刃（フウウンランブジン）



コマンド ⇘ⒶⒶⒷ
ダメージ 20,14,43
判定 下・上・中

払刃撃（フッジンゲキ）



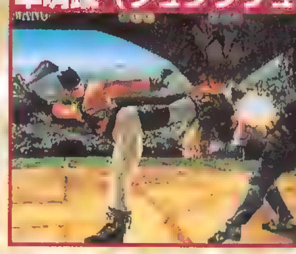
コマンド Ⓐ
ダメージ 12
判定 特中

砕峰蹴（サイホウシュウ）



コマンド ⇘Ⓚ
ダメージ 23
判定 下

隼嘴蹴（ジュンシシュウ）



コマンド Ⓚ
ダメージ 16
判定 中

梟嘴蹴（キョウシシュウ）



コマンド ⇨ⓀⓀ
ダメージ 14,25
判定 上・中

側頭蹴（ソクトウシュウ）



コマンド ⇦Ⓚ
ダメージ 25
判定 上

双蒼蹴（ソウサンシュウ）



コマンド ⇩Ⓐ+ⓀⓀ
ダメージ 40,28
判定 下・下

倒立蹴（トウリツシュウ）



コマンド 立ち途中Ⓚ
ダメージ 22
判定 中

SOULCALIBURSOULCALIBUR

遠距離で出す技では、⇨⇨ⒷⒷの利用価値が高い。１段止めにして貫霞尖にすれば、ガードされても１Ｆしかスキがないためそのまま攻めにいくことができる。判定が上段なので、リーチの長くなった⇨Ⓑといえる。逆に守り要素の技としては、相手の技が届くかどうかという間合い（おもに中〜遠距離）を少し歩いてから出す至光尖が便利。相手の技を見てから出せれば、回避しつつ攻撃可能。

遠距離を制す技

断霞尖撃（ダンカセンゲキ）



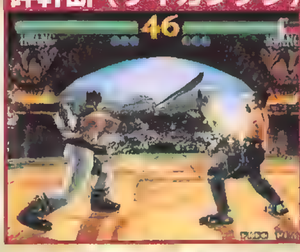
コマンド ⇨⇨ⒷⒷ
ダメージ 34
判定 上

至光尖（シコウセン）



コマンド ⇦⇦Ⓑ
ダメージ 40
判定 中

中距離を制す技

砕幹断（サイカンダン）

コマンド
⇦Ⓑ
ダメージ
15,15
判定
中・中

回天跳蹴（カイテンチョウシュウ）

コマンド
⇨➡ⓀⓀ
ダメージ
21,18
判定
中・中

煌烈刃（コウレツジン）

コマンド
しゃがみから
⇧Ⓑ
ダメージ
37
判定
中

舞霄尖（ブショウセン）

コマンド
ⒶⓀⒷ
ダメージ
17,18,28
判定
中・中・下

転葬刃（テンソウジン）

コマンド
⇖or⇗走り
中Ⓐ
ダメージ
37
判定
下

崩嶺蹴（ホウレイシュウ）

コマンド
⇗Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
32
判定
中

柳割撃（リュウカツゲキ）

コマンド
⇖Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
33
判定
中

尖撃（センゲキ）

コマンド
⇨Ⓑ
ダメージ
27
判定
上

中距離はその後の展開を有利不利のどちらにするか左右する重要な距離。

まず機先を制すなら（この距離なら）⇨Ⓑか⇗Ⓑ+Ⓚ、正面から近づくのが危険な相手なら、8WAY-RUNから⇗or⇧方向走り中Ⓑ（旋雷連舞刃）が信用できる。出会い頭という点では、逆に対8WAY-RUN技のⒶⒶⒶも強力だ。⇨Ⓑは上段だが、出が早く意外にリーチがあり、なによりスキが1Fしかないのでそのまま接近戦にもちこめる。中段と下段に派生するのがまたいい。⇗Ⓑ+Ⓚは中段の軸ずらし攻撃でこれもリーチがありスキが2Fしかないので、そのまま攻めに転ずることが可能。縦押しの相手だなと思ったらこちらを重視しよう。

先手をとったなら、多少出が遅くても強力な技を使って、そのまま攻めを継続したい。こんなときには⇦Ⓑや⇨⇨ⓀⓀが使える。⇦Ⓑは見た目はパッとしないがガードされてもまったくスキがなく、派生させることもできる。⇨⇨ⓀⓀはとにかく性能のいい技で、基本的に1～2発で使い、ヒット時のみ3発目まで出す。ⒶⓀからの派生や⇗ⓀⒶⒶ（転刃舞霄撃）も段数を変えることができ、威力も高く強力だ。しゃがみ状態からなら、⇘Ⓑの浮かし技が高性能。立ち状態の⇘Ⓑ（剛烈刃）も強力だが、より出が早くスキも少ない。リーチのある下段斬り、後ろ方向走り中Ⓐで転ばせたら、⇩Ⓑ+Ⓚで追い打ちしていこう。

SOULCALIBURSOULCALIBUR

遠距離を制す技

散空斬（サンクウザン）

コマンド
⇨➡Ⓐ
ダメージ
30
判定
上

散界斬（サンカイザン）

コマンド
⇗Ⓐ
ダメージ
40
判定
下

スタート時くらいの間合いのときや激しく動き回る相手、またなんとなくすぐに出る技が必要だ、と感じたときは、（遠距離なら）⇨⇨Ⓐで斬り込むのがオススメだ。この技は上段判定だが、一気に斬り込むためリーチは長い。また出が早いので使いやすいのもいい。後ろ方向走り中の相手にヒットすると回転やられになり、回天跳撃蹴が入るのも強力だ。⇗Ⓐはガードされてもスキが少ないのが特長。

キャラクター紹介



目覚めし宿命 キリク

使用武器：棍
武器名：滅法棍（&末法鏡）
流派：真行山臨勝寺棍法奥伝
年齢：19歳
生年月日：2月9日
家族構成：不明。
出身地：幼少の頃より臨勝寺にて育つ。詳しくは不明。
身長：167cm
体重：63kg
血液型：A型



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
殴襲棍(オウシュウコン)	Ⓐ	上	17
落襲棍(ラクシュウコン)	Ⓑ	中	20
刈撃蹴(ガイゲキシュウ)	Ⓚ	上	14
掃襲棍(ソウシュウコン)	⬇Ⓐ	下	12
割襲棍(カッシュウコン)	⬇Ⓑ	中	15
薙撃蹴(テイゲキシュウ)	⬇Ⓚ	下	9
殴背棍(オウハイコン)	背を向けてⒶ	上	14
落背棍(ラクハイコン)	背を向けてⒷ	中	17
刈背蹴(カイハイシュウ)	背を向けてⓀ	上	9
掃背棍(ソウハイコン)	背を向けて⬇Ⓐ	下	13
割背棍(カツハイコン)	背を向けて⬇Ⓑ	中	17
薙背蹴(テイハイシュウ)	背を向けて⬇Ⓚ	下	9
散夜棍(サンヤコン)	or or Ⓐ	中	23
陽墜棍(ヨウツイコン)	or or Ⓑ	中	33
翔開蹴(ショウカイシュウ)	or⇧or⇗Ⓚ	上	18
散夜棍(サンヤコン)	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	中	18
虧月棍(キゲツコン)	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	23
翔開蹴(ショウカイシュウ)	Ⓖ+ ⓀorⒼ+ ⓀorⒼ+ Ⓚ	上	18
揮掃棍(キソウコン)	Ⓖ+ 着地際ⒶorⒼ+ 着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	28
雨泉棍(ウセンコン)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中	22
刮礎蹴(カッソシュウ)	Ⓖ+ 着地際ⓀorⒼ+ 着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	下	18
双殴棍(ソウオウコン)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	17,20
竜渓翼(リュウケイヨク)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	17,20,30
左流渓(サリュウケイ)	Ⓐ,Ⓐ,⇧	上・上	17,20
右流渓(ウリュウケイ)	Ⓐ,Ⓐ,⇩	上・上	17,20
察通穿(サッツウセン)	Ⓐ,Ⓑ	中	18
速襲棍(ソクシュウコン)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	17,9
澎穿(ホウセン)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	17,9,37
埃掃棍(アイソウコン)	Ⓐ	下	18
凜乎(リンコ)	Ⓐ	下	23
荊棘掃(ケイキョクソウ)	Ⓐ	中	24
荊呆掃(ケイコウソウ)	Ⓐ,Ⓐ	中・上	24,18

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
果乎(コウコ)	⇦Ⓐ	上	23
掖旋棍(エキセンコン)	⇦⬅Ⓐ	中	23
糾乎(キュウコ)	⬅Ⓐ,Ⓐ	中・下	23,23
即殴棍(ソクオウコン)	⇨Ⓐ	上	14
追襲棍(オウシュウコン)	⇨Ⓐ,Ⓐ	上・上	14,23
風候(フウコウ)	⇨Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上	14,23,33
疾旋棍(シッセンコン)	⇨➡Ⓐ	上・上	23,23
凛撃棍(リンゲキコン)	立ち途中Ⓐ	中	25
連爆棍(レンバクコン)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	20,24
回穿牙(カイセンガ)	Ⓑ	中	26
飛泉棍(ヒセンコン)	⇩Ⓑ	中	24
雛鋒(スウホウ)	⇙Ⓑ	中	17
鴻鋒(コウホウ)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	17,23
捻刺棍(ネンシコン)	⇘Ⓑ	中	42
帚星(ソウセイ)	⇦Ⓑ	中	55
刮霜穿(カツソウセン)	⇦⬅Ⓑ	下	18 遠距離の場合は23
白沢穿(ハクタクセン)	Ⓑ	中	20 遠距離の場合は24
白穿牙(ハクセンガ)	⇨Ⓑ⇩	下	28
巌衝棍(ガンショウコン)	⇨➡Ⓑ	中	20
桀穿(ケツセン)	Ⓚ	上・中	18,18
輪廻(リンネ)	⇩⇙⇦Ⓑ	ガード不能	71
立泉棍(リッセンコン)	立ち途中Ⓑ	中	30
捲霜泉(ケンソウセン)	しゃがみから⇘Ⓑ	下	15
摧鋒(サイホウ)	左ステップ中Ⓑ	上	18
剴切蹴(カイセツシュウ)	Ⓚ	下	22
戒破蹴(カイハシュウ)	Ⓚ	下	9
薙霜蹴(テイソウシュウ)	⇙Ⓚ	中	22
進将蹴(シンショウシュウ)	⇦Ⓚ	中	17
轢風蹴(レキフウシュウ)	⇦⬅Ⓚ	中	28
戒猜蹴(カイサイシュウ)	⇨Ⓚ	中	24
旋霹蹴(センヘキシュウ)	⇨➡Ⓚ	中・中	18,23
霹嵐蹴(ヘキランシュウ)	⇨➡Ⓚ,Ⓚ	中・中・中	18,23,22
雷候(ライコウ)	⇨➡Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ	中・中・中・中	18,23,22,22
尸穿(シセン)	Ⓑ	上・下	14,14
将穿(ショウセン)	⇦Ⓑ	中・中	14,23

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
祟穿(スイセン)	⇨Ⓑ	中・上	23,23
閃翔蹴(センショウシュウ)	立ち途中Ⓚ	中	22
翔泉(ショウセン)	立ち途中Ⓚ,Ⓑ	中・中	22,22
鳳鳴(ホウメイ)	Ⓐ+Ⓑ	中・中・中・中・中	14,14,14,14,14
龍精(リュウセイ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中・中・中・中	17,17,17,17
龍騰翼(リュウトウヨク)	⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	17,17,34
龍翼穿(リュウヨクセン)	⇦Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中・中	17,17,34,20
衆穿(シュウセン)	Ⓐ+Ⓑ	中・中・中・中・中	18,18,9,9,14
衆牙(シュウガ)	Ⓐ+Ⓑ	下・下・下・下	9,9,18,18
開三宝(カイサンボウ)	Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	35(9)
捧三宝(ホウサンボウ)	Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	40(9)
開三宝(カイサンボウ)	背後からⒶ+Ⓑ	打撃投げ(下)	55(9)
捧三宝(ホウサンボウ)	背後からⒶ+Ⓑ	打撃投げ(下)	50(9)
輝扇(キセン)	しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ	中・中・中	18,18,18
鵬翼(ホウヨク)	Ⓑ+Ⓚ	中	47
空牙(クウガ)	or or Ⓑ+Ⓚ	下	28
伏空牙(フクウガ)	or⇩or Ⓑ+Ⓚ⬆		
倒空牙(トウクウガ)	or⇩or Ⓑ+Ⓚ⬇		
鳳穿牙(ホウセンガ)	⇦Ⓑ+Ⓚ	下	42
戒越蹴(カイエツシュウ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中・中	14,23
翔双棍(ショウソウコン)	Ⓐ+Ⓚ	中・中	18,23
山斗(サント)	Ⓐ+Ⓚ	下・下	18,18
沛乎(ハイコ)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下	26
砦牙(サイガ)	Ⓐ+Ⓚ	下	23
幾喝(キカツ)	Ⓐ+Ⓚ	上・上・上・上・上・上	18,14,7,7,7,7
準封師(ジュンフウシ)	⇩⇘⇨	当て身	
封掃(フウソウ)	⇩⇘⇨Ⓐ	下	23
封牙(フウガ)	⇩⇘⇨Ⓑ	中	20
封剴(フウガイ)	⇩⇘⇨Ⓚ	上・上	18,18
封火(フウカ)	⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓑ	中	42
封翼(フウヨク)	⇩⇘⇨Ⓑ+Ⓚ	中	47
封乎(フウコ)	⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓚ	下	24
左準封(サジュンフウ)	⇩⇘⇨,⇧	特殊移動	

Weapon



●赤ん坊の頃親に捨てられたキリクは、真行山臨勝寺で棍術を学びながら立派な青年に育った。しかし、寺の三宝の一つ、滅法棍の正統伝承者となる免許皆伝式の前夜、イヴィルスパームによって、真行山一帯が邪悪なエネルギーに侵されてしまった。臨勝寺に住む者は次々とイヴィル化して理性を失い、互いに殺し合い始めた。

滅法棍を持って暴れ始めたキリクは、彼の幼馴染みで剣術を学んでいたシャンレンによって、同じく寺の三宝の一つ、末法鏡をその肩に掛けられ、完全なイヴィル化を免れた。しかし、自分の身を守るため、襲ってくる寺の人々を皆殺しにしなければならなかった。育ててくれた師匠も辛い修行を共にした仲間も、そしてシャンレンもキリクの手によってもの言わぬ屍となった。

目を覚ましたキリクの前に、一人の老人が立っていた。彼は皆伝者に奥義を授けるために来たという。そして老人は全てを知っていたかの如くキリクに告げた。寺に起こったことの真相、完全なイヴィル化は免れたものの、キリクだけでなく滅法棍までもが徐々にイヴィル化しつつあること、末法鏡は、キリクと滅法棍のイヴィル化を抑える力があること、もしそれを外す事があれば、その瞬間邪気に取り込まれ寺人と同じ運命を辿るだろう。滅法棍を手放せば、それが種となって新たな惨劇となる。つまり、キリクと滅法棍、末法鏡は、常に一つであらねばならない。そして老人は語った。ソウルエッジという名の邪剣のことを……！

老人の下で、ともすればイヴィル化する自分をコントロールする術と棍法の最終奥義を学ぶキリク。そして三年が経ち、呪われたその身、そして第2のソウルエッジになりかねない滅法棍を浄化する為に、キリクは旅立った。

●滅してなお勢いを止めない邪剣の炎は再び世界に散ろうとしていた。
キリクは力強くしかし静かに呟く。
オン・バサラ・ダラマ・キリーク
彼の身を守っていた末法鏡が弾け同時に邪悪なる炎は封印された。
度重なる激闘の末、彼は内に潜む邪気を抑える術を身につけていた。
それに甘んじる事なく更に過酷な修行に身を置くキリク。
地が果て、空が始まるこの場所で彼の双眸は遥かなる蒼穹を映した。

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
右準封(ウジュンフウ)	⇩⇗⇨,⇩	特殊移動	
煌雷火(コウライカ)	相手頭側仰向けダウン中Ⓐ+Ⓑ	中	42
煌雷火(コウライカ)	相手足側仰向けダウン中Ⓐ+Ⓑ	中	42
煌翊閃(コウヨクセン)	相手頭側仰向けダウン中Ⓐ+Ⓚ	下	33
煌翊閃(コウヨクセン)	相手足側仰向けダウン中Ⓐ+Ⓚ	下	33
照雷火(ショウライカ)	相手頭側うつ伏せダウン中Ⓐ+Ⓑ	中	42
照雷火(ショウライカ)	相手足側うつ伏せダウン中Ⓐ+Ⓑ	中	42
照翊閃(ショウヨクセン)	相手頭側うつ伏せダウン中Ⓐ+Ⓚ	下	33
照翊閃(ショウヨクセン)	相手足側うつ伏せダウン中Ⓐ+Ⓚ	下	33
夜魄(ヤハク)	Ⓖ+Ⓚ	上	6
燿乎(ヨウコ)	⇗方向走り中Ⓐ	下	23
捻刺棍(ネンシコン)	⇗方向走り中Ⓑ	中	42
帚星(ソウセイ)	⇗方向走り中●	中	55
靂風蹴(レキフウシュウ)	⇗方向走り中Ⓚ	中	28
黒旋棍(コクセンコン)	⇩方向走り中Ⓐ	中	23
玄淵(ゲンエン)	⇩方向走り中Ⓐ,Ⓐ	中・下	23,28
玄翼(ゲンヨク)	⇩方向走り中Ⓐ,Ⓑ	中・中	23,28
天覇(テンハ)	⇩方向走り中Ⓑ	中	34
刮霜蹴(カツソウシュウ)	⇩方向走り中Ⓚ	下	20
飛廉(ヒレン)	⇩方向走り中ⓀⒶ	下・上	20,31
鵬翼(ホウヨク)	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	47
朱旋棍(シュセンコン)	⇙方向走り中Ⓐ	上	28
紅蓮(グレン)	⇙方向走り中Ⓐ,Ⓐ	上・上	28,33
巌衝棍(ガンショウコン)	⇙方向走り中Ⓑ	中	20
旋霹蹴(センヘキシュウ)	⇙方向走り中Ⓚ	中・中	23,23
霹嵐蹴(ヘキランシュウ)	⇙方向走り中Ⓚ,Ⓚ	中・中・中	23,23,22
雷候(ライコウ)	⇙方向走り中Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ	中・中・中・中	23,23,22,22
戒越蹴(カイエツシュウ)	⇙方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・中	14,23
披旋棍(エキセンコン)	⇦方向走り中Ⓐ	中	23
糾乎(キュウコ)	⇦方向走り中Ⓐ,Ⓐ	中・下	23,23
刮霜穿(カツソウセン)	⇦方向走り中Ⓑ	下	18 遠距離の場合は23

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
靂風蹴(レキフウシュウ)	⇨方向走り中Ⓚ	中	28
疾旋棍(シッセンコン)	⇨方向走り中Ⓐ	上・上	23,23
巌衝棍(ガンショウコン)	⇨方向走り中Ⓑ	中	20
胡沙蹴(コサシュウ)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
燿乎(ヨウコ)	⇖方向走り中Ⓐ	下	23
捻刺棍(ネンシコン)	⇖方向走り中Ⓑ	中	42
帚星(ソウセイ)	⇖方向走り中●	中	55
靂風蹴(レキフウシュウ)	⇖方向走り中Ⓚ	中	28
黒旋棍(コクセンコン)	⇧方向走り中Ⓐ	中	23
玄淵(ゲンエン)	⇧方向走り中Ⓐ,Ⓐ	中・下	23,28
玄翼(ゲンヨク)	⇧方向走り中Ⓐ,Ⓑ	中・中	23,28
天覇(テンハ)	⇧方向走り中Ⓑ	中	34
刮霜蹴(カツソウシュウ)	⇧方向走り中Ⓚ	下	20
飛廉(ヒレン)	⇧方向走り中ⓀⒶ	下・上	20,31
鵬翼(ホウヨク)	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	47
緋旋棍(ヒセンコン)	⇘方向走り中Ⓐ	中	24
求蓮(グレン)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓐ	中・中	24,33
巌衝棍(ガンショウコン)	⇘方向走り中Ⓑ	中	20
旋霹蹴(センヘキシュウ)	⇘方向走り中Ⓚ	中・中	23,23
霹嵐蹴(ヘキランシュウ)	⇘方向走り中Ⓚ,Ⓚ	中・中・中	23,23,22
雷候(ライコウ)	⇘方向走り中Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ	中・中・中・中	23,23,22,22
戒越蹴(カイエツシュウ)	⇘方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・中	14,23
大辟(タイヘキ)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
梟首(キョウシュ)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	60
断罪(ダンザイ)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	55
夏楚(カソ)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	55
炮烙(ホウラク)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	55
開三宝(カイサンポウ)	⇙Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	35(9)
捧三宝(ホウサンポウ)	⇗Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	40(9)
開三宝(カイサンポウ)	背後から⇙Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	55(9)
捧三宝(ホウサンポウ)	背後から⇗Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(下)	50(9)





技解説

一気にダメージを奪うというイメージがあまりないキリクにあって、浮かし技の存在は心強い。追い打ちまで含めればそれなりのダメージが見込めるうえ、そこにつながる連携も数多くある。

単発の浮かし技として重宝するのが、右の写真にある⇘ⒷⒷの1発止め（雞鋒）と立ち途中Ⓑ（立泉棍）。縦斬りなため8WAY-RUNで避けられやすいのが難点だが、中段攻撃、かつノーマルヒットで浮かすことができるので、しゃがみガードを崩す技としても使っていける。もちろん、確実に決められるチャンスがあったら、逃さず叩き込んでいきたい。

連携技で浮かしにつながるものも多種ある。中でも注目したいのがⒶⒶⒷと立ち途中ⓀⒷだ。どちらもカウンターヒットか8WAY-RUN中のヒットで浮かし技までが連続となり、大きなダメージにつながる。前者は近～中距離戦の一発狙いとして、後者は⇩Ⓚ、⇩Ⓐといったしゃがみ状態を作る刻み技のあとに狙っていくと効果的だ。もちろん、相手が慣れてきたら、途中止めから別の技に切り替えていくのもいいだろう。

右の写真で紹介しているものでもう1つ、⇨⇨ⓀⓀⒷというものもあるが、これは初段がカウンターヒットしていても最後まではつながらない。慣れている相手にはまずガードされてしまうので、浮かし技のプレッシャーを与えておいて、途中止めからほかの選択肢へ…という使い方が主になる。

浮かしにつながる技

流渓翼（リュウケイヨク）



コマンド：ⒶⒶⒷ／ダメージ17,20,30／判定：上・上・中

雷候（ライコウ）



コマンド：⇨➡ⓀⓀⒷ／ダメージ：18,23,22,22／判定：中・中・中・中

翔泉（ショウセン）



コマンド：立ち途中ⓀⒷ
ダメージ：22,22
判定：中・中

鴻鋒（コウホウ）



コマンド：⇘ⒷⒷ
ダメージ：17,23
判定：中・中

SOULCALIBURSOULCALIBUR

突き系の技は8WAY-RUNで避けられやすいという欠点があるが、そのリーチの長さは捨てがたい。

⇨Ⓑはヒットしてもダウンを奪えないかわりに隙が少なく、相手の出足を止めるのに便利だ。ヒットしてもやや不利な状況になるが、間合いが離れるため展開は悪くない。⇦Ⓑのほうは、ホールドにより威力が上がる。ダウンを奪えるのは魅力だが、隙は大きめ。多用は避けよう。

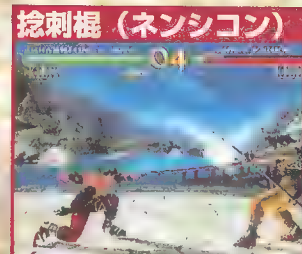
リーチに優れた突き系の技

白沢穿（ハクタクセン）



コマンド
⇨Ⓑ
ダメージ
近20遠24
判定
中

捻刺棍（ネンシコン）



コマンド
⇦Ⓑ
ダメージ
42
判定
中

8WAY-RUNからの技

玄淵（ゲンエン）





コマンド：⇧or⇩ⒶⒶ
ダメージ：23,28
判定：中・下

玄翼（ゲンヨク）





コマンド：⇧or⇩ⒶⒷ
ダメージ：22,22
判定：中・中

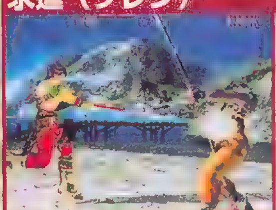
飛廉（ヒレン）





コマンド：⇧or⇩ⓀⒶ
ダメージ：20,31
判定：下・上

求蓮（グレン）





コマンド：⇦ⒶⒶ
ダメージ：24,33
判定：中・中

キリクは、8WAY-RUNからしか出せない固有技を数多く持つ。その中には使い勝手のいい技が多く含まれており、要所要所でいかにうまく8WAY-RUNを使っていくかが、キリクを使う上での1つのポイントとなることは間違いない。

実用性が高いのは、⇧(or⇩)方向走り中の技。中でもⒶからの派生技は、ⒶⒶで下段へ、ⒶⒷで中段への派生となり、非常に使いやすい。

ただ、タイミングが違うため、両方ともガードすることは十分に可能。しっかりガードを使い分けてくる相手に対しては、出し切るばかりでなく、1段止めから別の選択肢に移行することも考えよう。

このほかにも、⇧(or⇩)方向走り中の技は使えるものが多い。Ⓑで中段の浮かし技（天覇）、ⓀⒶで下段→上段と流れる連携技となっており、前者は相手の技をかわしたあとに大ダメージを狙う反撃技として、後者は高いダメージが期待できる下段技として重宝する。

また、⇖(or⇙)方向走り中も固有の技を出せる。ⒶⒶで出せる技がそれだが、実は⇖方向と⇙方向で別の技になり、性能も異なる。

右に紹介している⇖方向走り中ⒶⒶがその1つ。こちらは中段となっているが、そのかわり発生が若干遅いのが特徴だ。一方Ⓑ方向走り中ⒶⒶ（紅蓮）は上段になっているかわりに発生はやや早い。

ただ、どちらも無理して使うような技ではない。⇖(or⇙)方向走り中はⓀで⇨➡Ⓚと同じ技が出せるので、使うならこれがオススメだ。

対8WAY-RUNの技

疾旋棍（シッセンコン）



コマンド
⇨➡Ⓐ
ダメージ
23,23
判定
上・上

沛乎（ハイコ）



コマンド
⇩Ⓐ+Ⓚ
ダメージ
26
判定
下

幅広い横斬り系の技を豊富に持つキリク。その中でもオススメしたいのが、ここで挙げた2つの技だ。

⇨➡Ⓐは上段なのが欠点だが、発生が早く判定も強い。⇨方向走り中Ⓐでも同じ技が出るので、走りで相手に接近しながら出すことも可能だ。ヒット時のダメージも高いので、思い切って使っていこう。

⇩Ⓐ+Ⓚは発生がやや遅く、ダメージも低めなのが気になるが、下段攻撃なので汎用性は高いぞ。

技解説

どちらかというと近距離より中間距離の闘いを得意としているキリク。しかし、近距離戦における戦術も重要度は高い。近距離戦を得意とするキャラに近づかれたときはもちろん、ナイトメアやアスタロスのように、キリクよりもさらに長いリーチを持つキャラに対しては、逆に自分から接近し、近距離で抑え込むことも考えておかなければならない。

発生の早い技がやや乏しい中で、⇨ⒶⒶⒶの存在は大きい。上段とはいえ初段の発生はかなり早いので、近距離での打ち合いに役立つはずだ。初段がカウンターヒットすれば3発目までつながり、ダメージはもちろん、ダウンも奪える。

近距離戦では、固有の技ばかりでなく基本技も活用していきたいところ。とりあえず間合いを離したいなら中段で発生の早い⇘Ⓚを割り込みに使い、さらに連携で刻みたいなら⇩Ⓐや⇩Ⓚでしゃがみ状態を作る。しゃがみ状態を作ったあとは、浮かし技の立ち途中Ⓑで一発を狙うばかりではなく、立ち途中Ⓐや立ち途中Ⓚ（閃翔蹴）でさらに刻んだり、立ちガードを読んで投げにいったりと工夫をしてみよう。

近距離で使う刻み技

風候（フウコウ）



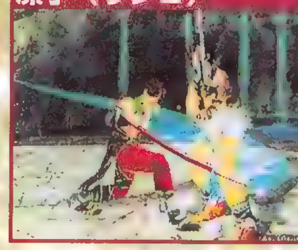
コマンド：⇨ⒶⒶⒶ／ダメージ14,23,33／判定：上・上・上

戒破蹴（カイハシュウ）



コマンド
⇩Ⓚ
ダメージ
9
判定
下

凛乎（リンコ）



コマンド
⇩Ⓐ
ダメージ
23
判定
下

薙霜蹴（テイソウシュウ）



コマンド
⇘Ⓚ
ダメージ
22
判定
中

凛撃棍（リンゲキコン）



コマンド
立ち上がり途中Ⓐ
ダメージ
25
判定
中

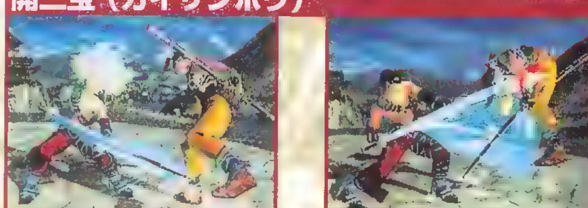
⇙Ⓐ+Ⓑと⇘Ⓐ+Ⓑは、下段技からの打撃投げ。⇘Ⓐ+Ⓑは下段に突いた棍を相手の股間めがけて突き上げ、⇙Ⓐ+Ⓑはそのまま後ろに放り投げる。見た目もよく、近距離戦でぜひ決めていきたい技だ。

しかし、相手に深く入らないと打撃投げに移行しない、8WAY-RUNで避けられやすいなど、欠点も多い。このため、メインの下段技として使うにはやや不安が残る。立ちガードを崩すことだけを考えるなら、通常の投げ技を使ったほうがいい。

⇙Ⓐ+Ⓑはリング際に追いつめられた状態で決めれば、逆に相手を落とすことができるのが長所。ただ⇘Ⓐ+ⒷはⒶで、⇙Ⓐ+ⒷはⒷで投げ抜け可能になっている（打撃技のダメージのみ入る）ので、上級者相手には通用しないかも。

立ちガードを崩す打撃投げ

開三宝（カイサンポウ）



コマンド：⇘Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：35(9)
判定：打撃投げ(下)

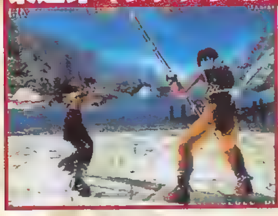
捧三宝（ホウサンポウ）



コマンド：⇙Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：40(9)
判定：打撃投げ(下)

かわし性能を持つ技

察通穿（サッツウセン）





コマンド：ⓐⒷ
ダメージ：18
判定：中

推鋒（サイホウ）





コマンド：左ステップ中Ⓑ
ダメージ：18
判定：上

杲乎（コウコ）



コマンド
⇦Ⓐ
ダメージ
23
判定
上

鳳穿牙（ホウセンガ）



コマンド
⇦Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
42
判定
下

真っ向からの打ち合いにはやや不向きなキリクだけに、要所要所でかわし性能の高い技を活用し、相手の攻撃をかわしていく必要がある。

連携をガードされてしまったときや、攻め込まれたときなど、自分が少し不利な状況が代表的な使いどころ。もちろん8WAY-RUNでかわすのも1つの手だが、近距離ではここに挙げたような固有の技を使ったほうがいい場合も多い。

中でも注目したいのがⓐⒷ。横方向のかわし性能はもちろん、少し後方に身を引くモーションを持っているため、リーチの短い横斬り系の技もかわしてくれる。

威力は低めでダウンを奪うこともできないが、判定が中段であることに加え、技自体のホーミング性能が高いという長所もある。あらゆる意味で汎用性の高い技だ。

次点は⇦Ⓐ。上段なのが欠点だが、ダウンを奪うことができ、かわし性能も高い。先のⓐⒷとはかわし方向が逆になっているので、使い分けてみるといいだろう。

⇦Ⓑ+Ⓚは横方向でなく、後方に大きく身を引くのが特徴。ただ、それほど使い勝手がいいわけではないので、参考程度にとどめておこう。

OULCALIBURSOULCALIBUR

準封師からの技

準封師（ジュンフウシ）



コマンド
[illegible]
ダメージ
-
判定
当て身

封剴（フウガイ）



コマンド
[illegible]
ダメージ
18,18
判定
上・上

封火（フウカ）





コマンド：[illegible]
ダメージ：42
判定：中

キリク固有の当て身技となる準封師。この技の特徴的な点は、回転系の打撃技に対してのみ弾きが決まるということ。横斬り系の技のほか、回し蹴りのような回転系の蹴り技も弾くことができ、このような技なら上・中・下段どれでもOKなのがポイント。棍を立てるモーションを見れば、この特性もなんとなく理解できるだろう。

写真の⇩⇘⇨Ⓚは発生が早く、弾きが決まっていれば確定で入るのが特徴。⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓑに関しては、ちょっとした魅せ技のようなもので、実用性はないに等しい。

このほかでは、⇩⇘⇨Ⓐ（封掃）、⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓚ（封乎）でそれぞれ通常⇩Ⓐ、⇩Ⓐ+Ⓚで出せる下段技になり、わりと使いやすい。また、⇩⇘⇨Ⓑ（封牙）は通常⇙Ⓑで出す中段技（回穿牙）と同じ性能を持つ。



どの距離にも対応しオールラウンドに闘う

特性の違う技を均等に持つキリクは、あらゆる距離に対応できるオールラウンドキャラ。状況と相手に応じた使い分けができれば、安定した勝利をつかめる日も近い。

近距離における連携の組み立て

棍ならではのリーチの長さばかりが目立つキリクだが、実際に相手にダメージを負わせる武器は近距離のものに多い。まずは近距離での連携を組み立て、近距離キャラに対抗しつつ、遠距離キャラを抑え込むことを考えよう。

連携の起点として重宝するのが⇨ⒶⒶ。上段ではあるが、初段の発生が早く割り込みには最適で、2段目までは必ず連続ヒットする。ヒット後は五分に近い状況なので、ここからさまざまな選択肢に移行しよう。中・下段の打撃技や投げなどによる積極的な2択を迫るばかりでなく、手を出してくる相手にはⓐⓑや⇦Ⓐなどのかわし性能のある技を使ったり（どちらかというとⓐⓑがオススメ）、8WAY-RUNで様子を見たりといった選択肢も用意しておきたい。

もちろん、たまには⇨ⒶⒶⒶまで打ち切ることも考えておきたい。初段がカウンターヒット（8WAY-RUN中を含む）すればすべて連続ヒットし、ダウンを奪えるのがポイントとなる。

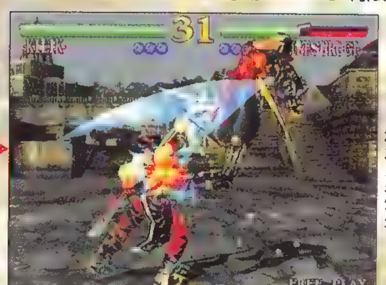
また、3発目の存在を相手に意識させておくことで、⇨ⒶⒶからの選択肢がさらに生きる。ガードされていても、行動があまり制限されなくなれば、展開を有利に運ぶことができる。

⇨ⒶⒶのほかにもう1つ連携の起点として挙げるとすれば、下段技の⇩Ⓐや⇩Ⓚ。このあとはしゃがみ状態になるため、立ち途中系の攻撃が選択肢に加わるのがポイントだ。ここから立ち途中Ⓑや立ち途中ⓀⒷといった中段技で浮かしを狙いつつ、立ちガードで固まる相手には投げ技などでガードを崩していこう。

さらに刻むなら、立ち途中Ⓚ1発止めや、横斬り系の立ち途中Ⓐなどを使っていく。その後の選択肢は、先の⇨ⒶⒶ後と同じに考えていい。



初段の発生が早く、牽制として使いやすい⇨ⒶⒶ。攻め込まれたときの割り込み技にも最適。



例えば⇘Ⓑへ連携させてみたり。遅めの反撃を潰しつつ、しゃがみガードする相手も浮かす。



⇨ⒶⒶをくらっても手を出してくるような相手には、かわし性能の高いⓐⓑで避けながら攻撃。

中間距離での戦術

ラウンドスタート時ぐらいの間合いでは、長い棍が役に立つ。リーチの短いキャラに対しては、ある程度有利な闘いをしていける距離だ。

この距離では、リーチの長い突き系の技と、対8WAY-RUNの技の2択が基本になる。技紹介のページで触れたように、突き系の技は中段判定の⇦Ⓑや⇨Ⓑ、対8WAY-RUNの技は、上段だがダメージの高い⇨➡Ⓐ、下段判定で汎用性の高い⇩Ⓐ+Ⓚを使っていく。

この2択が特に効果を発揮するのが、近距離からの刻み技がヒットし、少し間合いが離れたとき。技をくらっている側としては手を出しづらく、こんなときには8WAY-RUNで様子を見ようとする人が多い。すかさず⇨➡Ⓐや⇩Ⓐ+Ⓚで心理の裏を突いていこう。

先の近距離戦で挙げた技では、⇘Ⓚ、ⓐⓑ、立ち途中Ⓐヒット後がそれにあたる。そのほか、⇨Ⓑヒット後に狙ってもいい。

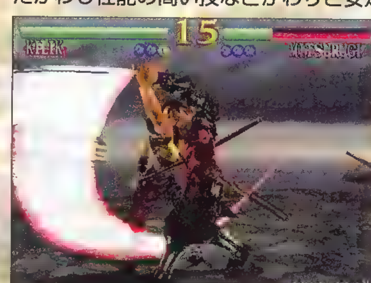
一方、これらの技をガードされたときは、逆に少しキリク側が不利になるため、慎重に相手の出方をうかがいたいところ。リーチのある横斬り系の技を持たない近距離キャラに対しては、8WAY-RUNによる横移動や、先に紹介したかわし性能の高い技などがわりと安定だ。



例えばⓐⓑヒット後。間合いが微妙に離れる＋キリク有利なので、相手は手を出しづらい。



こんなときにありがちなのは、8WAY-RUNによる横移動。そこを読んで⇨➡Ⓐを狙う。



ガードされていたら、8WAY-RUNで様子を見たり。相手が手を出したらすかさず反撃。

浮かしを狙うチャンス

これまで紹介してきたような連携だけでも有効なものにはなるが、ただ1つ問題がある。それは、相手にプレッシャーを与えるようなダメージの高い攻撃がないことだ。

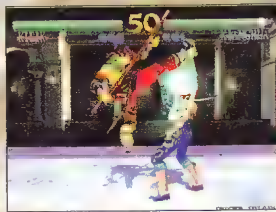
では、キリクの軸となる狙いは何だろうか。人によってこれというものは変わってくるだろうが、その1つとして間違いなく入ってくるべきもの、それは〝浮かし〟である。

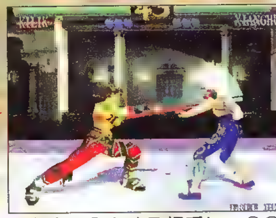
浮かしにつながる技として、まず覚えておきたいのがⒶⒶⒷだ。初段がカウンターヒット（8WAY-RUN中を含む）すると最後の浮かし技までが連続で入り、空中での追い打ちを含めれば全体力の4割ほどのダメージが期待できる。これをまずは連携の中に効果的に組み込み、カウンターから大ダメージを狙っていこう。もちろん、割り込み技として使うのも有効だ。

さらに、この連携を意識させればⒶⒶ⇧（ⒶⒶ⇩）によるフェイントや、ⒶⒶ止めといった選択肢も有効になってくる。ⒶⒶで止めたあとは、前のページで紹介した⇨ⒶⒶ後の選択肢と同じような攻めを展開していこう。距離が少し遠いので、ガードされていても状況は悪くない。

⇘Ⓑや立ち途中Ⓑといった単発系の浮かし技は、前のページで紹介したような連携の中に組み込んでいく使い方のほかに、相手の技をガードしたあとや、かわしたあとの反撃として使っていくといい。特に連携の上段部分をしゃがんでかわしたあとなどは、すかさず立ち途中Ⓑを叩き込めるようになりたい。

そのほか、ガードインパクト後に最速で⇘Ⓑを出せば、ガードインパクト以外で返されないことも重要。選択肢の1つとして覚えておこう。


まずは布石。相手の技をガードしたあとや、刻み技から狙う。


手を出そうとする相手に、ⒶⒶⒷの初段がカウンターヒット。


こうなれば、3段目までつながる。浮かしまで入って大ダメージだ。


相手の連携を覚え、上段部分をしゃがんでかわすことが大切。


立ち途中Ⓑは、走りスライディングガード後の反撃技にもなる。


ガードインパクトが決まったあとの選択肢の1つとして⇘Ⓑを。

ガード後に浮かし技で反撃したい技例

EX1…ソフィーティア



ガーディアンストライク
⇩ⒷⒷ
▼反撃技
⇘Ⓑ
割襲棍

EX3…ナイトメア



メイルシュトローム
立ち途中ⒶⒶ
▼反撃技
立ち途中Ⓑ
立泉棍

EX2…タキ



影十字
ⒷⒶⒶ
▼反撃技
立ち途中Ⓑ
立泉棍

EX4…シャンファ



歓風掃
⇩Ⓐ+Ⓑ
▼反撃技
立ち途中Ⓑ
立泉棍

浮かしたあとに安定したダメージを奪う

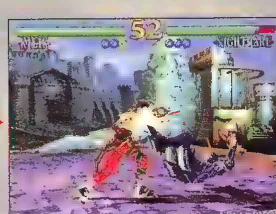
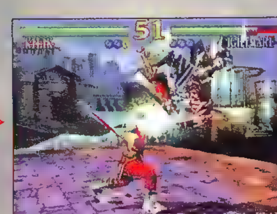
⇘Ⓑや立ち途中Ⓑ系の技で浮かしたあとは、⇨ⓀⒷがもっとも安定した追い打ちとなる。近距離で浮かしに成功したあとなら、相手がどの方向にレバーを入れても2発入ってくれるのがポイントだ。ただ、ずらし押し入力になっているため、先行入力のしすぎに注意。しっかりタイミングを取って確実に決めよう。

カウンターで高く浮いたときも、少し遅らせて⇨ⓀⒷでOK。このときにはⒶⒶⒷなども安定して入るが、ダメージは大差ない。

また、⇧or⇩方向8WAY-RUN中Ⓑがノーマルヒットした場合は、自分の硬直が長い+浮きがやや低いため、⇨ⓀⒷが入らない。この場合は、⇨ⒶⒶⒶで追い打ちしよう。相手の空中制御によっては、2発目や3発目がスカってしまうことも多いが、特に気にしなくていい。




⇘Ⓑ系のモーションを持つ技で浮かしたあとは、⇨ⓀⒷが安定。タイミングを覚え、確実に決めよう。




⇧（or⇩）方向走り中Ⓑは、浮きの高さがやや低め。追い打ちは、⇨ⒶⒶⒶでガマンしておこう。

キャラクター紹介



涼風の旅芸人 シャンファ

使用武器：中華剣
武器名：護法剣
流派：母より伝承された剣法
年齢：16歳
生年月日：4月2日
家族構成：父は死んだと母から聞いている。母は5年前に死亡。
出身地：明
身長：152cm
体重：46kg
血液型：B型



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
剣節(ケンセツ)	Ⓐ	上	11
剣拍(ケンパク)	Ⓑ	中	15
脚音(キャクオン)	Ⓚ	上	11
跼斬(キョクザン)	⬇Ⓐ	特中	12
屈劈(クッヘキ)	⬇Ⓑ	中	17
刋脚(センキャク)	⬇Ⓚ	下	11
転剣節(テンケンセツ)	背を向けてⒶ	上	15
転剣拍(テンケンパク)	背を向けてⒷ	中	28
転声脚(テンセイキャク)	背を向けてⓀ	中	30
転茎掃(テンケイソウ)	背を向けて⬇Ⓐ	下	13
転屈劈(テンクツヘキ)	背を向けて⬇Ⓑ	中	21
転刋脚(テンセンキャク)	背を向けて⬇Ⓚ	下	12
翻羽斬(ホンウザン)	⇖or⇧or⇗Ⓐ	上	31
翻羽劈(ホンウヘキ)	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	28
望星脚(ボウセイキャク)	⇖or⇧or⇗Ⓚ	中	22
翻羽斬(ホンウザン)	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	上	29
翻羽劈(ホンウヘキ)	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	24
望星脚(ボウセイキャク)	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	中	20
羽客掃(ウキャクソウ)	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	14
羽客律(ウキャクリツ)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中・中	26,17
回刋脚(カイセンキャク)	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	下	22
麗韻(レイイン)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	11,14
麗乖瑟(レイカイシツ)	Ⓐ,Ⓐ,⇩orⒶ,Ⓐ,⇧	上・上	11,14
清麗歌(セイレイカ)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	11,14,18
清麗曲(セイレイキョク)	Ⓐ,Ⓐ,⇦Ⓑ	上・上・中・中	11,14,17,15
涼風香麗曲(リョウフウコウレイキョク)	Ⓐ,Ⓐ,⇦Ⓑ,Ⓑ	上・上・中・中・中	11,14,17,15,23
涼風妙麗歌(リョウフウミョウレイカ)	Ⓐ,Ⓐ,⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	上・上・中・中・上	11,14,17,15,35
進跼掃(シンキョクソウ)	⇘Ⓐ	下	22
断茎斬(ダンケイザン)	⇩Ⓐ	特中	12
己屈掃(キクツソウ)	⇙Ⓐ	下	32
踊翻斬(ヨウホンザン)	⇦Ⓐ	中	26
綺雲(キウン)	⇦⬅Ⓐ	中	24
綺韻(キイン)	⇦⬅Ⓐ	中・上	24,20
紅刹斬(コウセツザン)	⇨Ⓐ	上	21
芳躍斬(ホウヤクザン)	⇨➡Ⓐ	上	30
燿風鐘(ヨウフウショウ)	ⒶⓀ	中・中	17,18
燿風歌(ヨウフウカ)	ⒶⓀ,Ⓑ	中・中・下	17,18,28
涼麗燿風踏(リョウレイヨウフウトウ)	ⒶⓀ,Ⓚ	中・中・中	17,18,27
香屈刺(コウクツシ)	ⒶⒷ	中	32
踊躬斬(ヨウキュウザン)	立ち途中Ⓐ	中	17
戻踊韻(レイヨウイン)	立ち途中Ⓐ,Ⓐ	中・中	17,15
華律(カリツ)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,19
壮屈劈(ソウクッヘキ)	⇗Ⓑ	中	25
壮隆詠(ソウリュウエイ)	⇧Ⓑ,Ⓐ	中・下	25,26
屈劈(クッヘキ)	⇩Ⓑ	中	17
昇拍(ショウハク)	⇘Ⓑ	中	28
雅律(ガリツ)	⇨Ⓑ	中・中	15,15
瑞律(ズイリツ)	⇨Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	15,15,23
瑞楽(ズイガク)	⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・上	15,15,35
紅躍刺(コウヤクシ)	⇦⬅Ⓑ	中	40
紅躍刺(コウヤクシ)~搦引(ジャクイン)	⇦⬅Ⓑ⬅	中	40
礼刺(レイシ)	⇨Ⓑ	上	22
進紿刺(シンタイシ)	⇨Ⓑ,Ⓑ	上・下	22,25
礼舞(レイブ)	⇨Ⓑ,Ⓐ	上・中	22,18
彩刺(サイシ)	⇨➡Ⓑ	中	25
彩刺(サイシ)~搦引(ジャクイン)	⇨➡Ⓑ⬅	中	25
進彩楽(シンサイガク)	⇨➡Ⓑ,Ⓑ	中・中	25,33
進彩楽(シンサイガク)~搦引(ジャクイン)	⇨➡Ⓑ,Ⓑ⬅	中・中	25,33
奏曲(ソウキョク)	ⒷⓀ	中・中	23,34
乖香雲(カイコウウン)	ⒷⒶ	中	37
紗拍(シャハク)	しゃがみから⇙Ⓑ	中	37
紗紿刺(シャタイシ)	しゃがみから⇙Ⓑ,Ⓑ	下	39
祥律(ショウリツ)	立ち途中Ⓑ	中・中	26,17
祥紿刺(ショウタイシ)	立ち途中ⒷⒶ	下	26
酔鶏脚(スイケイキャク)	⇘Ⓚ	下	26
刋脚(センキャク)	⇩Ⓚ	下	11
爛脚音(ランキャクオン)	⇙Ⓚ	中	16
鶏紿刺(ケイタイシ)	⇘ⓀⒶ	中	32
鶏紿霖雨鐘(ケイタイリンウショウ)	⇘ⓀⒶ,Ⓐ	中・中・中	32,17,18
鶏紿霖漉歌(ケイタイリンロウカ)	⇘ⓀⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中・下	32,17,18,28
鶏紿霖涼踏(ケイタイリンリョウトウ)	⇘ⓀⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	32,17,18,27
靡旋脚(ビリュウキャク)	⇨Ⓚ	上	24
鳴旋脚(メイリュウキャク)	⇨➡Ⓚ	中	22
旋涼脚(センリョウキャク)	⇦Ⓚ	上	18
進脚音(シンキャクオン)	⇦⬅Ⓚ	中	30
零星脚(ノイセイキャク)	ⓀⒷ	中	23
零星綽遊刺(レイセイシャクユウシ)	ⓀⒷ,Ⓑ	中・中	23,28
翔鶏脚(ショウケイキャク)	立ち途中Ⓚ	中	22
寿翼律(ジュヨクリツ)	Ⓐ+Ⓑ	中・中	18,33
歓風掃(カンフウソウ)	⇩Ⓐ+Ⓑ	下	23
回屈斬(カイクツザン)	⇙Ⓐ+Ⓑ	中	37
蛩羅律(ギョウラリツ)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中・中	27,35
綽羅律(シャクラリツ)	⇨Ⓐ+Ⓑ	中・中	18,18
尚明剣(ショウメイケン)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	中	45
臥昂詠(ガコウエイ)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	下・上	17,14
騎昂楽(キコウガク)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ	下・上・上	17,14,35
騎仙楽(キセンガク)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ,⇩Ⓑ	下・上・下	17,14,23
魚河漂(ギョカソウ)	うつ伏せダウン中にⒶ+Ⓑ	下	12
並姿戴(ヘイシャタイ)	⇘Ⓑ+Ⓚ	中	33
震歩(シンホ)	⇩Ⓑ+Ⓚ	中	40
紅明剣(コウメイケン)	⇙Ⓑ+Ⓚ	中	48
涼浄暉潤剣(リョウジョウキジュンケン)	⇦Ⓑ+Ⓚ	ガード不能	61

Weapon





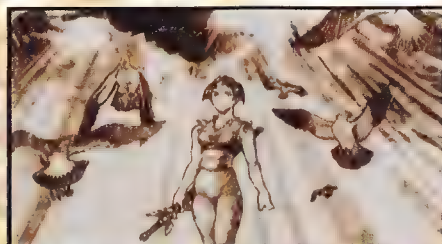
●「英雄の剣」と誉れ高いソウルエッジの捜索が一向に進展しないことに業を煮やした明の皇帝は、自らの親衛隊を捜索第三陣として向かわせることにした。行く先々で怪しまれぬよう京劇団を装って旅をすることが決まり、幼い頃から母の下で武術の修練に励んできたシャンファが花形に選ばれた。
「あなたは大きな役割を担って生まれてきました……揺れ動く未来を切り開きなさい！」そう言い残してやさしかった彼女の母親は、この世を去った。この旅に何か大きな運命の流れを感じながら、シャンファは形見の剣を手に旅出った。



●破滅の脈動に呼応するかのように彼女の護法剣は真の姿を現した。
剣は彼女に比類なき力を与え、彼女は剣に汚れなき魂を込める。
果てしなく続くとも思われた戦いはシャンファの勝利で決着をみた。
あたりを覆っていた乱雲が割れ、
溢れんばかりの曙光が降り注ぐ。

「これでよかった筈……よね、母さん」

幼さすら残る面立ちに光を浴び
彼女はまぶしさに目を細めた。



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
乖退瑟(カイタイシツ)	⇦◆Ⓑ+Ⓚ	当て身	
希芳剣(キホウケン)	⇨◆Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
遊歩紅明剣(ユウホコウメイケン)	Ⓐ+Ⓚ、Ⓑ+Ⓚ	中	48
水月脚(スイゲツキャク)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下	33
水月踏(スイゲツトウ)	⇩Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	下・下	33,28
漣翻斬(レンホンザン)	⇗方向走り中Ⓐ	上	34
紅躍刺(コウヤクシ)	⇗方向走り中Ⓑ	中	40
紅躍刺(コウヤクシ)～搦引(ジャクイン)	⇗方向走り中Ⓑ◆	中	40
零星脚(レイセイキャク)	⇗方向走り中Ⓚ	中	23
零星綽遊刺(レイセイシャクユウシ)	⇗方向走り中Ⓚ,Ⓑ	中・中	23,28
洸羽斬(コウウザン)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖遊瑟(カイユウシツ)	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
回身斬(カイシンザン)	⇩方向走り中Ⓐ	中・中	18,18
乃遊刺(ダイユウシ)	⇩方向走り中Ⓑ	中	28
零星脚(レイセイキャク)	⇩方向走り中Ⓚ	中	23
零星綽遊刺(レイセイシャクユウシ)	⇩方向走り中Ⓚ、Ⓑ	中・中	23,28
洸羽斬(コウウザン)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖遊瑟(カイユウシツ)	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
回提斬(カイテイザン)	⇘方向走り中Ⓐ	中	33
累環律(ルイカンリツ)	⇘方向走り中Ⓑ	中・中・中	24,18,18
酔鶏脚(スイケイキャク)	⇘方向走り中Ⓚ	下	26
鶏鮐刺(ケイタイシ)	⇘方向走り中ⓚⒶ	中	32
鶏鮐霖雨鐘(ケイタイリンウショウ)	⇘方向走り中ⓚⒶ,Ⓐ	中・中・中	32,17,18
鶏鮐霖滝歌(ケイタイリンロウカ)	⇘方向走り中ⓚⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中・下	32,17,18,28
鶏鮐霖涼踏(ケイタイリンリョウトウ)	⇘方向走り中ⓚⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	32,17,18,27

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
洸羽斬(コウウザン)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖遊瑟(カイユウシツ)	⇘方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
綺雲(キウン)	⇦方向走り中Ⓐ	中	24
綺韻(キイン)	⇦方向走り中❶	中・上	24,20
紅躍刺(コウヤクシ)	⇦方向走り中Ⓑ	中	40
紅躍刺(コウヤクシ)～搦引(ジャクイン)	⇦方向走り中Ⓑ◆	中	40
進脚音(シンキャクオン)	⇦方向走り中Ⓚ	中	30
洸羽斬(コウウザン)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖退瑟(カイタイシツ)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
芳躍斬(ホウヤクザン)	⇨方向走り中Ⓐ	上	30
彩刺(サイシ)	⇨方向走り中Ⓑ	中	25
彩刺(サイシ)～搦引(ジャクイン)	⇨方向走り中Ⓑ◆	中	25
進彩楽(シンサイガク)	⇨方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	25,33
進彩楽(シンサイガク)～搦引(ジャクイン)	⇨方向走り中Ⓑ,Ⓑ◆	中・中	25,33
流華蹴(リュウカシュウ)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
尚明剣(ショウメイケン)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	45
希芳剣(キホウケン)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
漣翻斬(レンホンザン)	⇙方向走り中Ⓐ	上	34
紅躍刺(コウヤクシ)	⇙方向走り中Ⓑ	中	40
紅躍刺(コウヤクシ)～搦引(ジャクイン)	⇙方向走り中Ⓑ◆	中	40
零星脚(レイセイキャク)	⇙方向走り中Ⓚ	中	23
零星綽遊刺(レイセイシャクユウシ)	⇙方向走り中Ⓚ,Ⓑ	中・中	23,28
洸羽斬(コウウザン)	⇙方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖遊瑟(カイユウシツ)	⇙方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇙方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
回身斬(カイシンザン)	⇧方向走り中Ⓐ	中・中	18,18
乃遊刺(ダイユウシ)	⇧方向走り中Ⓑ	中	28
零星脚(レイセイキャク)	⇧方向走り中Ⓚ	中	23

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
零星綽遊刺(レイセイシャクユウシ)	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓑ	中・中	23,28
洸羽斬(コウウザン)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖遊瑟(カイユウシツ)	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
回提斬(カイテイザン)	⇖方向走り中Ⓐ	中	33
累環律(ルイカンリツ)	⇖方向走り中Ⓑ	中・中・中	24,18,18
酔鶏脚(スイケイキャク)	⇖方向走り中Ⓚ	下	26
鶏鮐刺(ケイタイシ)	⇖方向走り中ⓚⒶ	中	32
鶏鮐霖雨鐘(ケイタイリンウショウ)	⇖方向走り中ⓚⒶ,Ⓐ	中・中・中	32,17,18
鶏鮐霖滝歌(ケイタイリンロウカ)	⇖方向走り中ⓚⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中・下	32,17,18,28
鶏鮐霖涼踏(ケイタイリンリョウトウ)	⇖方向走り中ⓚⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	32,17,18,27
洸羽斬(コウウザン)	⇖方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	28
乖遊瑟(カイユウシツ)	⇖方向走り中Ⓑ+Ⓚ	当て身	
遊歩瑟(ユウホシツ)	⇖方向走り中Ⓐ+Ⓚ	特殊移動	
雲雀韶(ウンジャクショウ)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
瓏玲響(ロウレイキョウ)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
天衣響(テンイキョウ)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
鸎笛宴(エイテキエン)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	62
玉輪韶(ギョクリンショウ)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	55

技解説

ⒶⒶ⇦ⒷⒷやカウンター時に連続ヒットしてくれるⒶⒶⒷ（清麗歌）といった、ⒶⒶ（麗韻）始動の連携技は近距離でその効果を発揮する攻撃。一見するとカウンター時に連続ヒットしないⒶⒶ⇦ⒷⒷは意味がないようだが、連携を途中で止めてⒶⒶ⇦Ⓑ（清麗曲）としていけば、中段の縦斬りを警戒して立ちガードする相手を継続して攻めていくことが可能。また、ガードインパクトを狙ってくる相手には、最後の中段をⒼでキャンセルできたりとその汎用性も高い。

さて、⇨➡Ⓑや⇨Ⓑ（礼刺）といったリーチの長い突き技については、ⒶⒶが届かない距離から使っていくのがその基本。相手に連携技をガードされた後や逆に攻撃をガードして、間合いが少しだけ離れてしまった場合などに攻めの起点として使っていくことができる。

また、これぐらいの距離であれば、ダウンを奪える下段横切りの⇩Ⓐ+Ⓑが有効。ただし、相手にガードされてしまうと確定の反撃を受けることも多いので、攻撃の発生が早く硬直の少ない⇩Ⓚや⇙Ⓐなどといった基本の下段攻撃とうまく使い分けていこう。

立ち合いを征す技

涼風香麗曲（リョウフウコウレイキョク）



コマンド：ⒶⒶ⇦ⒷⒷ／ダメージ：11,14,17,15,23／判定：上・上・中・中・中

彩刺（サイシ）



進彩楽（シンサイガク）



コマンド：⇨➡ⒷⒷ／ダメージ25,33／判定：中・中

歓風掃（カンフウソウ）



コマンド ⇩Ⓐ+Ⓑ
ダメージ 23
判定 下

鳴旋脚（メイリュウキャク）



コマンド ⇨➡Ⓚ
ダメージ 22
判定 中

SOULCALIBURSOULCALIBU

特殊移動技であるⒶ+Ⓚは相手の上段攻撃を避けながら近づいていくことが可能。中段判定で発生の早いⒷ+Ⓚへと派生させていく以外でも、移動後にしゃがみ状態を利用していくことでほかの固有技へと任意に連携させられる…といった特徴的な性質を持っている。

具体的に移行させられる固有技としては、立ち途中やしゃがみ状態からの攻撃。レバーをニュートラル状態にしておけば、立ち上がり途中の技へと連携させていくことが可能。しゃがみ状態からの技へと連携させていく場合は、レバーを下方向へと入力していく。

ここに取り上げている技以外でも8WAY-RUNの⇧or⇩方向走り中Ⓐ（回身斬）や、基本技の⇩Ⓐ（断茎斬）、⇩Ⓑ（屈壁）なども攻撃後にしゃがみ状態へとなる。

しゃがみ状態を作る技

遊歩瑟（ユウホシツ）



遊歩紅明剣（ユウホコウメイケン）



コマンド：Ⓐ+Ⓚ　Ⓑ+Ⓚ／ダメージ48／判定：中

己屈掃（キクツソウ）



コマンド ⇩Ⓐ
ダメージ 32
判定 下

刋脚（センキャク）



コマンド ⇩Ⓚ
ダメージ 11
判定 下

8WAY-RUNからの技

回提斬（カイテイザン）



コマンド
⬀or⬂方向
走り中Ⓐ
ダメージ
33
判定
中

洸羽斬（コウウザン）



コマンド
走り中（⇦以外）Ⓐ+Ⓑ
ダメージ
28
判定
上

乃遊刺（ダイユウシ）



コマンド
⇧or⇩方向
走り中Ⓑ
ダメージ
28
判定
中

累環律（ルイカンリツ）



コマンド
⬀or⬂方向
走り中Ⓑ
ダメージ
24,18,18
判定
中・中・中

紅躍刺（コウヤクシ）



紅躍刺（コウヤクシ）～搦引（ジャクイン）





コマンド：後ろ方向走り中Ⓑ⬅／ダメージ40／判定：中

お互いの軸がズレやすい8WAY-RUNからは、横方向に判定の広い横切りを使っていくのがその基本。中でも360°方向をカバーしてくれる連続技の⇧or⇩方向走り中Ⓐは非常に使い勝手が良く、カウンター時に相手を崩していくことができる（回復可能）⬀or⬂方向走り中Ⓐといった技も積極的に狙っていきたい攻撃のひとつ。

上段判定で攻撃判定の発生が早いⒶ+Ⓑについては、判定の広さを生かして8WAY-RUNで近づいてくる相手に対しての牽制として使っていくことができる。

これに対して、攻撃判定の狭い縦斬りは相手の攻撃を8WAY-RUNで避けた後などに使っていくとヒットしやすく、3段目まで連続ヒットする⬀or⬂方向走り中Ⓑや浮かし技の⇧or⇩方向走り中Ⓑといった技はヒット後の見返りも大きい。リーチが長く立ち状態からでも⇦⬅Ⓑ入力で出すことができる⬉or⬃方向走り中Ⓑは、大きく後ろへと下がって前へと踏み込むので中間距離で頼りになる。

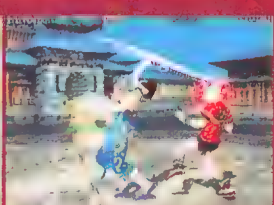
ガード主体の相手に対しては下段判定の⬀or⬂方向走り中Ⓚや投げでガードを崩して攻めていこう。

OULCALIBURSOULCALIBUR

立ち途中からの技

臥昂詠（ガコウエイ）





騎仙楽（キセンガク）



コマンド：立ち途中Ⓐ+Ⓑ⇩Ⓑ／ダメージ17,14,23／判定：下・上・下

祥紿刺（ショウタイシ）



コマンド
立ち途中ⒷⒶ
ダメージ
26
判定
下

翔鶏脚（ショウケイキャク）



コマンド
立ち途中Ⓚ
ダメージ
22
判定
中

Ⓐ+Ⓚやしゃがみ状態になる技から連携させていくことで、相手を継続して攻めていくことができる立ち上がり途中からの攻撃。

もっとも攻撃判定の発生が早い立ち途中Ⓚを基本に、中段攻撃を警戒して立ちガードを多用してくる相手に対しては、投げや下段判定から連続ヒットする立ち途中Ⓐ+Ⓑを使ってガードを上下に揺さぶっていく。立ち途中Ⓐ+Ⓑ後は⇩Ⓑへと派生させて相手に下段攻撃を警戒させ、しゃがみガードするようなら⬂Ⓑ（紗拍）などを狙っていくこともできる。

攻撃判定発生のタイミングが遅い立ち途中ⒷⒶは、リーチの長い単発の下段攻撃をガードした後や、こちらの立ち上がり途中技に対してガードインパクトを多用してくる相手に使うと効果的だ。

技解説

⇙ⒷⒶは⇙Ⓑの初段部分がⒶ+Ⓑと見た目に同じ攻撃モーションなため、そこから派生する中・下段攻撃をどちらか判断されづらいのが特徴。カウンター時に連続ヒットこそしないが、Ⓐ+Ⓑを警戒して立ちガードしてくる相手に対して2段目の下段部分がヒットしやすく、中間距離から１段目をガードさせるように使っていく。

⇙ⓚⒶⒶⓀは⇙Ⓚと同じように8WAY-RUNから⇩or⇗方向走り入力でも出すことが可能。攻撃判定の発生そのものは遅いが、１段目の中段がヒットした時点で3段目までが連続ヒット。8WAY-RUNからの選択肢として、⇗or⇘方向走り中Ⓚと合わせて使っていくとヒットしやすい。しかも、⇙ⓚⒶⒶⒷ（鶏給霖潦歌）とで連携の最後が中・下段の2択にもなる。

⇨ⒷⒷはカウンター時に連続ヒットこそしない連携だが、2段目が中段判定の⇨ⒷⒶと合わせて使っていくことで、中・下段の2択が一応は可能。ただし、2段目の攻撃発生についてはかなり遅いのが欠点。⇨ⒷⒶを相手が警戒して立ちガードするようになってから狙っていくようにしよう。

「虚」の技

壮屈劈（ソウクッヘキ）



壮隆詠（ソウリュウエイ）



コマンド：⇙ⒷⒶ／ダメージ25,26／判定：中・下

鶏給霖涼踏（ケイタイリンリョウトウ）



コマンド：⇙ⓚⒶⒶⓀ／ダメージ32,17,18,27／判定：中・中・中・中

進給刺（シンタイシ）



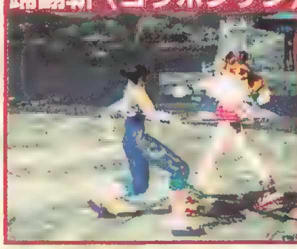
コマンド：⇨ⒷⒷ
ダメージ：22,25
判定：上・下

攻撃モーション中に横方向へ移動することで、相手の攻撃を避けていくことができるこれらの技は、基本的に相手の反撃や連携といった行動を先読みして使っていく。

それぞれについての説明をしておくと、時計回り方向へと大きく移動する⇙Ⓑ+Ⓚはもっとも使いやすく、同じ方向への8WAY-RUNと合わせて使っていくことで、かなりの距離を素早く回り込んでいくことも可能。これに対して、半時計回り方向へと縦斬りを避ける⇦Ⓐは避ける距離こそ短いが、相手方向へと密着していくことができる。⇨➡Ⓐ+Ⓑはホーミング性能が非常に高く、走りからスライディングとの2択として以外にも対8WAY-RUN技として使っていけるが、ガードされると確定の反撃を受けることもある。

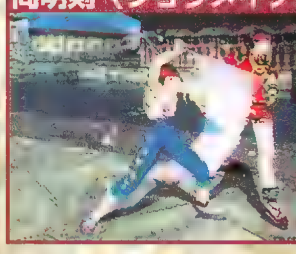
端斬りを避ける技

踊翻斬（ヨウホンザン）



コマンド
⇦Ⓐ
ダメージ
26
判定
中

尚明剣（ショウメイケン）



コマンド
⇨➡Ⓐ+Ⓑ
ダメージ
45
判定
中

漣翻斬（レンホンザン）



コマンド
⇧or⇩方向
走り中Ⓐ
ダメージ
34
判定
上

並娑戴（ヘイシャタイ）



コマンド
⇙Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
33
判定
中

「実」の技

寿翼律（ジュヨクリツ）




コマンド：Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：18,33
判定：中・中

酔鶏脚（スイケイキャク）



コマンド
⇘Ⓚor⇙or⇘
走り中Ⓚ
ダメージ
26
判定
下

祥律（ショウリツ）



コマンド
立ち途中Ⓑ
ダメージ
26,17
判定
中・中

礼舞（レイブ）




コマンド：←ⒷⒶ
ダメージ：22,18
判定：上・中

Ⓐ+Ⓑは2段目で相手を浮かせて空中コンボを狙っていける浮かし技で、カウンター時に連続ヒットしてくれる。とはいえ、この場合は連続ヒットすることよりも相手を浮かせられることの方が重要で、モーションの大きい1段目を見て立ちガードさせていくようにするのが裏の選択肢。従って、無理にカウンター狙いで出していくよりも、中間距離からガードさせるぐらいの気持ちで使っていく。

8WAY-RUNから出せる下段攻撃の⇙or⇘方向走り中Ⓚは、ガードで様子を見てくる相手に対してそれを崩していくのが目的。実際には見た目よりもリーチは長く、カウンター時にはダウンを奪うこともできるので使える。

立ち途中Ⓑはヒットした相手を浮かせていくことができる浮かし技で、攻撃判定の発生は立ち途中Ⓚやしゃがみ⇘Ⓑに比べて遅いものの、起き上がり攻撃として使っていくのであればこちらがおすすめ。しゃがみ状態からの連携として考えていくのであれば、立ち途中ⒷⒶやしゃがみ⇘ⒷⒷ（紗紿刺）といったタイミングの遅い下段攻撃も選択肢に加えて使っていこう。

はじき技

乖退瑟（カイタイシツ）



コマンド
⇦⬅Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
-
判定
-

希芳剣（キホウケン）



コマンド
⇨➡Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
-
判定
-

乖遊瑟（カイユウシツ）



コマンド
走り中(⇦or⇨以外)Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
-
判定
-

乖香雲（カイコウウン）

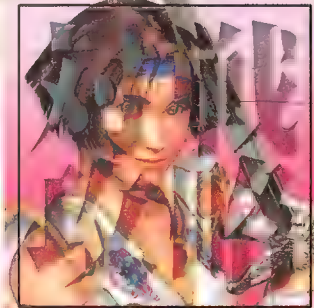


コマンド
ⒷⒶ
ダメージ
37
判定
中

8WAY-RUN中に上下要素方向走り中Ⓑ+Ⓚに代表される当て身技は、ガードインパクトと同じように相手に攻撃を弾く（あるいは捌く）ことができる。

それぞれの当て身技で取ることができる攻撃はあらかじめ属性が決められており、
⇦⬅Ⓑ+Ⓚ：**上・中段の縦属性**
⇨➡Ⓑ+Ⓚ：**上段の縦・横属性**
⇩⬇Ⓑ+Ⓚ：**上・中段の縦・横属性**
といったような属性に対応した攻撃であれば、ガードインパクトと同様の効果を得ることができる。

また、⇦⬅Ⓑや⇨➡Ⓑ後にレバーを後ろ方向に入れておくことで出せる当て身技は、中段判定の縦・横属性のどちらも捌いていくことが可能。また、ⒷⒶについても、攻撃モーションの始めで上段の縦・横属性を弾くことができる。



華麗な「舞」から繰り出される、「虚」と「実」の技を使いこなせ!

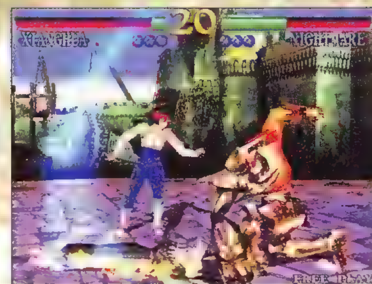
リーチの短さは8WAY-RUNからの攻撃でカバー。中間距離からスキを突いて近距離戦へと持ち込んで、フェイント技を織り交ぜた連携で一気に相手を攻め崩せ!

8WAY-RUNで近づく

シャンファの攻撃は他のキャラクターに比べて武器のリーチが長いわけではない。このため、こちらから攻撃を仕掛けていくのであれば、8WAY-RUNでこちらの攻撃がヒットする間合いへと積極的に近づくこと必要になる。

さて、8WAY-RUNを接近するのに使っていくことのメリットはふたつ。まず、ひとつ目としては、縦斬り系の攻撃を避けながらこちらの攻撃がヒットする距離へ近づけること。

そして、もうひとつが8WAY-RUNからの攻撃へ素早く移行できること。攻撃を避けた直後は⇧or⇩方向走り中Ⓑや⬀or⬂方向走り中Ⓑといった縦斬りを使って接近していくことも可能。とはいえ、8WAY-RUN中は横斬りに対して無防備な状態なのでガードを基本に上下要素方向走り中Ⓑ+Ⓚの当て身技でフォロー。8WAY-RUNで対抗してくる相手は、⇧or⇩方向走り中Ⓐや走り中Ⓐ+Ⓑなどで迎撃していこう。



8WAY-RUN中は相手に近づくことだけを考えるのではなく攻撃をすかすことも考えていこう。

相手のリーチを見極める

立ちAなどの基本技が相手に届かない中間距離では、攻撃を8WAY-RUNで避けたときのメリットは大きいが、それだけリスクも高くなっていく。このため、中間距離ではガード主体の足を止めた斬り合いと移動攻撃を使った回避+横移動へと行動の「軸」をシフト。

8WAY-RUNは攻撃を回避する…といった目的で使っていくのではなく、あくまでもそこからの攻撃を出していくために有利な状況から使っていくことで効果を発揮するものと考えよう。

中間距離で主軸となる攻撃は、リーチの長い縦斬りである⇨Ⓑや⇨➡Ⓑといった突き技からの連携技がそれ。どちらの攻撃も前方向へと大きく踏み込むため、攻撃の起点として非常に優れており、そこからの連携技を警戒してガードを固めた相手を攻め続けていくこともできる。

ただし、それを見越して8WAY-RUNを意図的に使ってくる相手に対しては、⇨➡Ⓐや⇦⬅Ⓐといった8WAY-RUNに強いリーチの長い横斬りを使っていくことで対処していく。

また、攻撃の起点となる突き技と合わせて使っていきたいのが、Ⓐ+Ⓑや⇦⬅Ⓑといった中段攻撃。前者のⒶ+Ⓑは見た目に判断しづらい⬃ⒷⒶとで2択を迫ることができ、後者の⇦⬅Ⓑはこちらの攻撃をガード後に反撃してきた相手の攻撃を避けてヒットさせていくことが可能。

ただし、中間距離で使える攻撃はガードされると硬直が長く相手に攻撃のターンが移ってしまう。ガードインパクトや軸移動技を狙うのでなければ、ガードで相手の反撃に備えていこう。



ダウンした相手に対しては走りからスライディングと投げを狙い距離が近いなら⇨➡Ⓚを使う。



中間距離からは3段目まで連続ヒットする⬃ⓀⒶⒶからの派生連携技も選択肢に加えていこう。

フィールド際の攻防

相手をフィールドの際へと追い込んだ状況では、リングアウトさせる…といった選択肢も考えたうえで攻撃を組み立てて攻めていきたい。

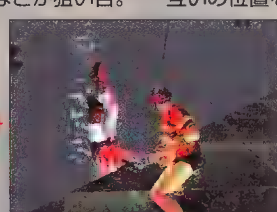
さて、シャンファの技でリングアウトを狙っていくのであれば、自分の右側面にフィールドの端がある場合は、⇦Ⓚや⇨Ⓚといった上段判定の蹴り技やⒶ+Ⓑの下段横斬りなどが狙い目。

また、正面からは、⇨➡Ⓐ+Ⓑ、⬂Ⓑ+Ⓚといったような吹き飛ばし属性を持った技や、⬂Ⓑなどの浮かし技でも落とすことが可能。

ただし、左方向へと相手を吹き飛ばす技に関してはこれといった攻撃がないので、相手の攻撃に注意しながら、8WAY-RUNや投げ技でお互いの位置をうまく入れ替えていこう。



落とされるのを警戒してガードしている相手に対しては…、



左方向へと移動してからの横投げや中段技を狙ってみるといい。



追い打ちをくらってもいいからダウン時は横転で端から離れる。

連携で相手を攻め崩す

こちらの基本技がヒットする近距離ではⒶⒶ⇦Ⓑ派生の連携技を「軸」としていくことで、相手を継続して攻めていくことが可能。ⒶⒶ⇦Ⓑの連携止めを基本に、ガード後に攻撃を仕掛けてくる相手に対しては、⇗Ⓑ+Ⓚや⇦Ⓐといった横移動技を使ってこれに対処。これ以外の選択肢としては、ダメージの高い⇦⬅Ⓑや⇘Ⓑ+Ⓚといった攻撃を狙ってみてもおもしろい。

相手がⒶⒶ⇦Ⓑ後の連携を警戒して立ちガードに徹しているようなら、リーチの長い⇘Ⓐや⇩Ⓐ+Ⓑといった下段攻撃を狙っていくわけだが、これ以外では特殊移動技のⒶ+Ⓚからも同様に、投げや立ち途中技へ連携させることができる。



ⒶⒶ⇦ⒷⒷ~Ⓖキャンセル後は相手との距離が近いので、直接投げを狙っていくこともできる。



捌き後は密着状態でこちらが先に動けることを利用して、⇩Ⓑ+Ⓚを狙ってみてもおもしろい。

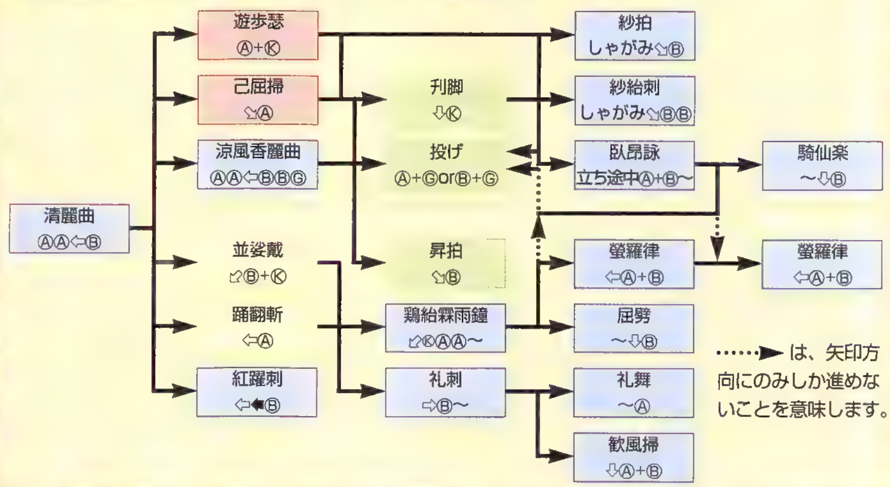
さて、ダウンしない下段攻撃をヒットさせた後の選択肢としては、立ち途中Ⓐ+Ⓑとしゃがみ⇘Ⓑで中・下段の2択を迫っていく。これ以外としては、タイミングの遅いしゃがみ⇘Ⓑヒット後にダメージの高い⇘Ⓑ+Ⓚを使っての追い打ちが可能。ダメージもかなり高くなるので、選択肢のひとつとして狙ってみてもいい。

Ⓐ+Ⓑについては連携技へと派生させていくことで継続して相手を攻められる。下段判定のⒶ+Ⓑ~⇩Ⓑを主体に、ヒット後の下段部分をしゃがみガードする相手に対しては、中段判定の⇘Ⓑで浮かせてからの空中コンボやダメージの高い⇦Ⓐ+Ⓑ、投げなどを狙っていこう。

近距離ついでにガードインパクトについても少し説明しておくと、リーチの短いシャンファは弾きよりも捌きを使っていくのが基本。特に武器のリーチが長いナイトメアやアスタロスなどに対しては、中間距離から捌きを使って一気に間合いを詰めて近距離戦へと持ち込んでいけることのメリットのほうがリスクよりも大きい。

捌き後の選択肢としては、ほかのキャラクターと同じように、投げの入力タイミングをずらしていくのが基本。立ちガード主体の相手に対しては下段攻撃からの連携を狙い、しゃがみガードする相手に対しては、相手を崩す（立ちガード不可）⇩Ⓑ+Ⓚを使ってみてもおもしろい。

清麗曲を起点とした連携の流れ



······▶は、矢印方向にのみしか進めないことを意味します。

空中コンボと追い打ち

シャンファの技で、相手を浮かして空中コンボを狙っていける攻撃は⇘Ⓑ、上下方向走り中Ⓑ、立ち途中Ⓑ、しゃがみ⇘Ⓑ、Ⓐ+Ⓑ（2段目）、といった5種類の浮かし技がそれ。

浮かし後は安定したダメージを狙っていくのなら⇨Ⓑ→⇨➡Ⓚがおすすめで、⇨➡入力からⓀを入力するタイミングを少し遅らせてやることで、斜め後ろ方向へと空中制御している相手にもヒットさせることができる（立ち途中Ⓑは不可）。

また、ダメージの高い⇘Ⓑ+Ⓚを空中で追い打ちとしてヒットさせることも可能だが、⇘Ⓑからはカウンターヒットでなければ回避が可能で、お互いの軸がずれやすい上下方向要素走り中Bからはレバーを少し前方向に入れてからでないとヒットしないことが多い。また、⇘Ⓑ+Ⓚは⇩Ⓐ+Ⓚヒット後や⇨➡Ⓐを後ろ方向歩き中にくらって回転やられ中の相手にも確定の追い打ちとしてヒットさせることができる。



相手に浮かし技をヒットさせた後は相手の落下に合わせて…、



⇨Ⓑをヒットさせて浮き直したところを⇨➡で追いかけて…、



相手方向へと移動してからⓀを入力していけば連続ヒットする。



⇘Ⓑ+Ⓚは空中コンボだけではなく、相手の状態を崩した後にも追い打ちとしてもヒットする。



捌き後などの密着状態からであれば、⇩Ⓑ+Ⓚの崩しから⇦Ⓐ+Ⓑが連続でヒットしてくれる。

キャラクター紹介

絡みつく孤高の刃
アイヴィー



使用武器：蛇腹剣
武器名：アイヴィーブレード
流派：アンリレイトリンク
年齢：28歳
生年月日：12月10日
家族構成：両親共に病死。
出身地：ロンドン／イギリス
身長：179cm
体重：58kg
血液型：不明



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
蒼い紫の刻印(バイオレットサイン)	Ⓐ	上	11
蒼い紫の髪盗み(バイオレットクリーパー)	Ⓑ	中	17
夜雀(ナイトスパロウ)	Ⓚ	上	16
息を殺す刻印(サスペンスサイン)	⬇Ⓐ	特中	14
息を殺す髪盗み(サスペンスクリーパー)	⬇Ⓑ	中	18
咒い影法師(チャーマーシルエット)	⬇Ⓚ	下	10
抜目無き刻印(シューダーサイン)	背を向けてⒶ	上	18
抜目無き髪盗み(シューダークリーパー)	背を向けてⒷ	中	27
抜目無き夜雀(シューダーナイトスパロウ)	背を向けてⓀ	上	16
疑い深き刻印(サスピシオスサイン)	背を向けて⬇Ⓐ	下	14
疑い深き髪盗み(サスピシオスクリーパー)	背を向けて⬇Ⓑ	中	24
疑い深き影法師(サスピシオスシルエット)	背を向けて⬇Ⓚ	下	10
天翔ける火霊(アカシャテジャス)	⇖or⇧or⇗Ⓐ	中	33
雲纏う水精(アカシャアパス)	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	⇖33 ⇧37 ⇗37
霧と踊る女刀師(ミスティダンスカトレス)	⇖or⇧or⇗Ⓚ	中	26
天翔ける火霊(アカシャテジャス)	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	中	30
雨と落ちる刺蔓(レイニーランブラー)	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	特中	⇖17 ⇧18 ⇗18
霧と踊る女刀師(ミスティダンスカトレス)	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	中	26
墜ち逝く火霊(フォーレンテジャス)	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	⇖22 ⇧24 ⇗24
墜つる刻銘(フォーレンオートグラフ)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中	28
沈む夜雀(シンカーナイトスパロウ)	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	上	⇖17 ⇧21 ⇗21
連なる刻印(レンジサイン)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	11,18
欲深き火霊(グリーディテジャス)	🅐	上・打撃投げ(上)	11,25(19)

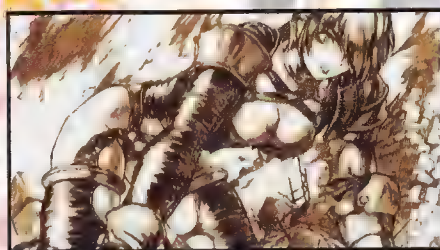
技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
礼拝者の刻印(ワーシッパーサイン)	⇗Ⓐ	特中	16
礼拝者の刻印(ワーシッパーサイン)	⇩Ⓐ	特中	16
盟約無き刻印(ノンアグリーサイン)	⇘Ⓐ	中	24
偽らざる刻印(トゥルーサイン)	⇦Ⓐ	上	33
蒼い紫の傷痕(バイオレットガッシュ)	⇨Ⓐ	中	22
殻破りし黒翼(ハッチャーレイブン)	⇨➡Ⓐ	上	46
覚醒せし刻印(ウェイカーサイン)	立ち途中Ⓐ	中	21
連なる刻銘(レンジオートグラフ)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	17,19
連なる水精(レンジアパス)	🅑	中・中	17,23
従者の宣誓(スクワイヤプレッジ)	Ⓑ,⇨Ⓑ	中・上	17,18
従者の翼採り(スクワイヤケイジランブラー)	Ⓑ,⇨🅑	中・打撃投げ(上)	17,(30)29
地に捧ぐ宣誓(プリティヴィプレッジ)	⇗Ⓑ	下	23
地に泳ぐ刺蔓(スクイームランブラー)	⇗🅑	下	36 遠距離の場合は39
礼拝者の刻銘(ワーシッパーオートグラフ)	⇩Ⓑ	中	19
天を睨む髪盗み(マリスクリーパー)	⇘Ⓑ	中	19
迂濶な宣告(ケアレスプレッジ)	⇦Ⓑ	上	14
蒼い紫の宣誓(バイオレットプレッジ)	⇨Ⓑ	中	28
刺蔓の如く(カインドランブラー)	⇨🅑	中	33 遠距離の場合は26
翼奪う刺蔓(ケイジランブラー)	⇨🅑⇧	打撃投げ(上)	30(33)
従者の影法師(スクワイヤシルエット)	⇨🅑⇧,Ⓚ	打撃投げ(上)・下	30(33),20
生れ出ずる火霊(テジャスキャスト)	⇨🅑☆⬆	中・中	33,30 遠距離の場合は26,25
生れ落ちる火霊(テジャスイェルド)	⇨🅑☆⬇	中・中	33,30 遠距離の場合は26,25
夜の為の鎮魂歌(ミッドナイトレクイエム)	⇨➡Ⓑ	中	28
水精の如く(カインドアパス)	⇦⬅Ⓑ	中	36 遠距離の場合は33
高貴なる幽霊(ノーブルゴースト)	⇩⇗⇦Ⓑ	中・中	17,18
愚者の円盤(イディエットソーサー)	⇦ⓐⒶ	中・中・中	13,13,13
生れ出ずる螺旋(スパイラルキャスト)	⇦ⓑⒶ,Ⓑ	中・中・中・中	13,13,35,17

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
覚醒せし刻銘(ウェイカーオートグラフ)	立ち途中Ⓑ	中	24
闇に霞む髪盗み(アブセンスクリーパー)	しゃがみから⇗Ⓑ	中	37
双子の宣誓、弟(ヤンガーツインプレッジ)	しゃがみから⇘Ⓑ	下	23
朽ち逝く刺蔓(ディケアーランブラー)	しゃがみから⇘🅑	下	29 遠距離の場合は26
眠れぬ夜雀(レストレスナイトスパロウ)	⇗Ⓚ	中	25
咒い影法師(チャーマーシルエット)	⇩Ⓚ	下	10
恐れる女刀師(フィアフルカトレス)	⇘Ⓚ	中	17
怒れる女刀師(テンパメンタルカトレス)	⇘🅚	中	31
囀り夜雀(シンガーナイトスパロウ)	⇦Ⓚ	上	20
鐘鳴らす女刀師(ワーナーカトレス)	⇦⬅Ⓚ	中	41
睨み夜雀(ゲイズナイトスパロウ)	⇨Ⓚ	中	21
女刀師(カトレス)	⇨➡Ⓚ	上	33
消え逝く夜雀(ルーズナイトスパロウ)	立ち途中Ⓚ	中	17
咒い夜雀(チャーマーナイトスパロウ)	しゃがみから⇘Ⓚ	中	18
地を刺す刺蔓(クローリーランブラー)	⇗Ⓐ+Ⓑ	下	40
咒い師の刻銘(ソーサリーオートグラフ)	⇩Ⓐ+Ⓑ	中	30
地霊の時間軸(プリティヴィアクシズ)	⇘Ⓐ+Ⓑ	特中	31
地霊の時間軸(プリティヴィアクシズ)～黙する地霊(タシットプリティヴィ)	⇘🅐+🅑	ガード不能	75
夜来たる異聖(ナイトパール)	⇦⬅Ⓐ+Ⓑ	中	56
闇来たる異聖(シャインレスパール)	⇦⬅🅐+🅑	ガード不能	80
凍りつく眼差し(フリージーゲイズ)	⇨Ⓐ+Ⓑ	中・中	16,16
狂い蟲の灯(レイヴナーズカンテラ)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(中)	23(22)
狂い蟲の燭台(レイヴナーズフェロス)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ⬅	打撃投げ(中)	33(22)
惑乱なる幽霊(ディリゥードゴースト)	⇙Ⓐ+Ⓑ	中	17
騒乱なる幽霊(ライオットゴースト)	⇙Ⓐ+Ⓑ,Ⓐ	中・下・特中	17,17,17
双子の宣誓、兄(エルダーツインプレッジ)	しゃがみから⇘Ⓐ+Ⓑ	下	29 遠距離の場合は26
刺蔓の時間軸(ランブラーアクシズ)	しゃがみから⇘🅐+🅑	下・特中	29,31



●イザベラ・バレンタインはイギリスの名門バレンタイン家の一人娘として大事に育てられてきた。しかし、ある日を境にバレンタイン伯爵は何かに取りつかれたように家財を使い果たし、狂気の末に死亡。一代にして歴史ある名門バレンタイン家は没落したのである。
「あなたは本当の娘ではないわ…、あなたの本当の親がどこかにいるはず…」優しかった母親は、そう言って父の後を追うように病気で死んだ。しかし彼女にとって『本当の親』などはどうでもよく、むしろ両親を失ったという事実が彼女を深く悲しませたのだった。
ある日、両親の遺品を整理しているうちに、彼女は父親の日記を見つける。彼女の父は錬金術に手を出し、不老不死の鍵を握ると言われていた「ソウルエッジ」と呼ばれるものを研究していたのだ。父親の意志を継ぐ決心をしたイザベラは、同じく錬金術師の道を選び、「ソウルエッジ」の足跡を追い求めた。
死の商人ベルチー、古物商アダムス家、大海賊セルバンテス…。核心に近づくにつれ、その存在に疑問を抱くイザベラ。そして神秘の剣と疑わなかった「ソウルエッジ」の正体を知った時、彼女の中で何かが壊れた。こんな物のために父は狂ったのか…！こんな物のために…。
失望と怒りの果てに彼女が新たに掲げた目標は、「邪剣の血の根絶」であった。邪剣を破壊するには、それ以上の武器が要る！　彼女は持てる知識の全てを使い、剣にも鞭にもなる変幻自在の剣を創りあげようとした。しかし、機械的に剣と鞭の状態を切り替えられるだけでは命を持つ魔剣にかなうべくもない。その蛇の如き動きの真価を発揮するにはやはり同様に剣に命を吹き込まねばならなかったが、彼女自身の血を以てしても理想には及ばなかったのである。ついには太古の魔術に手を出し、毎晩のように怪しげな召喚の儀式を繰り返すようになってしまう。それは、冷静さを失い、あがき続けるイザベラの姿であった。そしてある夜のこと、イザベラの狂気じみた執念に呼び寄せられたかのように、魔方陣の中に異形の手だけが姿を現す。想わず呆然とするイザベラの前で、それは彼女の剣に宿る念を舐めるように掴み、声ならぬ声を発した。
「我《盟約の十字》《滅亡の梧の座》《デクスターパービュア》をこの剣に与えん…」
儀式は終り、彼の者は去った。蒼い月明かりの下でイザベラの狂気の結晶はまるで何かを求めるかの如く節目を鳴らしてうねっていた。ついに彼女の理想を遥かに超えて、剣は完成したのである。
だが、彼女はまだ気付いていなかった…。本当の親が誰であるかを！！

●「そんな…はずは……」戦いを通じ、予感は確信となった。邪悪な存在を討ち果たしてなお、剣はその動きを止めようとしない。



彼女の身に流れる邪悪な血統がその剣を動かしていたのだ。

しかし、彼女はその事実を受け止める事に抵抗は感じなかった。



「胸のつかえが取れたような、そんな感じがする…」

呪いの鎖は解き放たれ、祝福なき新たなる旅立ちが今、始まる。



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
刺蔓の時間軸(ランブラーアクシズ)～黙する地霊(タシットプリティヴィ)	しゃがみから⇘Ⓐ+Ⓑ	下・ガード不能	29,75
惑乱なる風精(ディリゥードヴァユ)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中	26
騒乱なる風精(ライオットヴァユ)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ,Ⓐ	中・中・上	26,17,17
恐れ無き地霊(フィアレスプリティヴィ)	⇙Ⓑ+Ⓚ	特中	45
恐れ無き地霊(フィアレスプリティヴィ)	⇩Ⓑ+Ⓚ	特中	45
恐れ無き地霊(フィアレスプリティヴィ)	⇘Ⓑ+Ⓚ	特中	45
永遠の血判(エターナルサングリア)	⇦Ⓑ+Ⓚ	ガード不能	66
水精の時間軸(アバスアクシズ)	⇦◆Ⓑ+Ⓚ	中・特中	25,31
水精の時間軸(アバスアクシズ)～黙する地霊(タシットプリティヴィ)	⇦◆Ⓑ+Ⓚ	中・ガード不能	25,75
思慮深き地霊(センシブルプリティヴィ)	黙する地霊(タシットプリティヴィ)ホールド中レバー入れ	下	21
悦び踊る地霊(リーププリティヴィ)	黙する地霊(タシットプリティヴィ)ホールド中ボタン離す	特中	34
罪深き宣誓(ギルティプレッジ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	中	28
刺に捕われ(ソーンバインド)	⇕Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(中)	20(33) 遠距離の場合は20(45)
愚者の外套(イディエットケープ)	立ち途中Ⓑ+Ⓚ	中・中	20,20
眠れぬ影法師(レストレスシルエット)	⇩Ⓐ+Ⓚ	下	20
朽ちた車輪(ディケアーガルガリン)	⇘Ⓐ+Ⓚ	下	30 遠距離の場合は24
天に還る蛇(アカシャ・ウロボロス)	⇨⇩⇘Ⓐ+Ⓚ	ガード不能	94
汝、変れ(アームアレンジ)	⇩⇘⇨or⇩⇙⇦		
朽ちた車輪(ディケアーガルガリン)	⇗方向走り中Ⓐ	下	30 遠距離の場合は24
水精の如く(カインドアバス)	⇗方向走り中Ⓑ	中	36 遠距離の場合は33
霧と踊る女刀師(ミスティダンスカトレス)	⇗方向走り中Ⓚ	中	26
狂い霊の灯(レイヴナーズカンテラ)	⇩方向走り中Ⓐ	打撃投げ(中)	23(22)
狂い霊の燭台(レイヴナーズフェロス)	⇩方向走り中Ⓐ◆	打撃投げ(中)	33(22)

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
溺れ霊の名簿(ドラウナーズリスト)	⇩方向走り中Ⓑ	中	37
眠れぬ影法師(レストレスシルエット)	⇩方向走り中Ⓚ	下	20
失われし刻印(エンシェントサイン)	⇘方向走り中Ⓐ	上	28
地に捧ぐ宣誓(プリティヴィプレッジ)	⇘方向走り中Ⓑ	下	23
地に泳ぐ刺蔓(スクイームランブラー)	⇘方向走り中Ⓖ	下	36 遠距離の場合は39
眠れぬ夜雀(レストレスナイトスパロウ)	⇘方向走り中Ⓚ	中	25
蒼い紫の刻印(バイオレットサイン)	⇦方向走り中Ⓐ	上	8
水精の如く(カインドアバス)	⇦方向走り中Ⓑ	中	36 遠距離の場合は33
鐘鳴らす女刀師(ワーナーカトレス)	⇦方向走り中Ⓚ	中	41
夜来たる異聖(ナイトパール)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	56
闇来たる異聖(シャインレスパール)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	ガード不能	80
水精の時間軸(アバスアクシズ)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・特中	25,31
水精の時間軸(アバスアクシズ)～黙する地霊(タシットプリティヴィ)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・ガード不能	25,75
殻破りし黒翼(ハッチャーレイブン)	⇨方向走り中Ⓐ	上	46
夜の為の鎮魂歌(ミッドナイトレクイエム)	⇨方向走り中Ⓑ	中	28
揺らぐ影法師(ヴァシレイトシルエット)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
狂い霊の灯(レイヴナーズカンテラ)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(中)	23(22)
狂い霊の燭台(レイヴナーズフェロス)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ◆	打撃投げ(中)	33(22)
罪深き宣誓(ギルティプレッジ)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	28
刺に捕われ(ソーンバインド)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(中)	20(33)
朽ちた車輪(ディケアーガルガリン)	⇖方向走り中Ⓐ	下	30 遠距離の場合は24
水精の如く(カインドアバス)	⇖方向走り中Ⓑ	中	36 遠距離の場合は33
霧と踊る女刀師(ミスティダンスカトレス)	⇖方向走り中Ⓚ	中	26
狂い霊の灯(レイヴナーズカンテラ)	⇧方向走り中Ⓐ	打撃投げ(中)	23(22)
狂い霊の燭台(レイヴナーズフェロス)	⇧方向走り中Ⓐ◆	打撃投げ(中)	33(22)
溺れ霊の名簿(ドラウナーズリスト)	⇧方向走り中Ⓑ	中	37

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
眠れぬ影法師(レストレスシルエット)	⇧方向走り中Ⓚ	下	20
反失われし刻印(アンチエンシェントサイン)	⇗方向走り中Ⓐ	上	28
地に捧ぐ宣誓(プリティヴィプレッジ)	⇗方向走り中Ⓑ	下	23
地に泳ぐ刺蔓(スクイームランブラー)	⇗方向走り中Ⓖ	下	36 遠距離の場合は39
眠れぬ夜雀(レストレスナイトスパロウ)	⇗方向走り中Ⓚ	中	25
本質たる原動(プライマルドゥナミス)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
支配の玉座(ドミニオンスゥローン)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
高潔ゆえ、烙印(タルシシスムブランド)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
無慈悲な導き手(ハートレスガイド)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
黄昏に散る揺籠(サンセットクレイドル)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60
狂い霊の灯(レイヴナーズカンテラ)	⇨◆Ⓐ+Ⓑ	打撃投げ(中)	23(22)
狂い霊の灯(レイヴナーズカンテラ)	⇧・⇩方向走り中Ⓐ	打撃投げ(中)	23(22)
狂い霊の燭台(レイヴナーズフェロス)	⇨◆Ⓐ+Ⓑ◆	打撃投げ(中)	33(22)
狂い霊の燭台(レイヴナーズフェロス)	⇧・⇩方向走り中Ⓐ◆	打撃投げ(中)	33(22)
欲深き火霊(グリーディテジャス)	Ⓐ	上・打撃投げ(上)	25(19)
欲深き火霊(グリーディテジャス)	背後からⒶ	上・打撃投げ(上)	25(19)
刺に捕われ(ソーンバインド)	近距離で⇨Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(中)	20(33)
刺に捕われ(ソーンバインド)	遠距離で⇨Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(中)	33(20)
翼奪う刺蔓(ケイジランブラー)	空中の相手に⇨Ⓑ⇧	打撃投げ(上)	30(33)
従者の翼採り(スクワイヤケイジランブラー)	空中の相手にⒷ,⇨Ⓑ	中・打撃投げ(上)	30(29)
集束する世界(マイトアトラス)	⇙⇖⇨⇩⇘⇗Ⓐ+Ⓑ	投げ技	90

技解説

リーチの長い攻撃が多いアイヴィーは、遠距離でしか闘えないわけではなく、近距離でも十分闘える。近距離で使う技は、第一に攻撃発生の早さを考えるのが妥当。アイヴィーが近距離で使う攻撃をピックアップしてみると、⇨Ⓐ、ⒷⒷ、⇩Ⓐ+Ⓚなどが近距離では有効な攻撃となる。

⇨Ⓐは回転しながら剣の柄で攻撃する中段攻撃。攻撃発生はそれほど早くないが、連携に組み合わせると使いやすい攻撃になる。またカウンターでヒットすれば、相手が前のめりにダウンし他の技で追い打ちを入れることも可能だ。

ⒷⒷは非常に攻撃発生が早く使いやすい攻撃。しかも1発目の攻撃がヒットしたら、2発目まで連続攻撃となるので、攻撃力も高い。だが、縦斬りのため、軸をずらされるとかわされるので注意しよう。

⇩Ⓐ+Ⓚは下段足払い。アイヴィーにとって相手をダウンさせることのできる数少ない下段攻撃だ。しかも、技を出すときに、かがむため、上段攻撃をかわすという特徴もある。ダウンしている相手にもヒットするので、追い打ちとして使うこともできるお得な技。

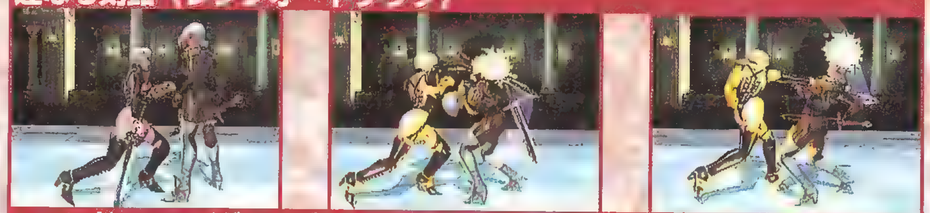
近距離で使う技

蒼い紫の傷痕（バイオレットガッシュ）



コマンド：⇨Ⓐ
ダメージ：22
判定：中

連なる刻銘（レンジオートグラフ）



コマンド：ⒷⒷ／ダメージ17,19／判定：中・中

眠れぬ影法師（レストレスシルエット）



コマンド：⇩Ⓐ+Ⓚ／ダメージ:20(33)遠距離の場合は20(45)／判定：打撃投げ(中)

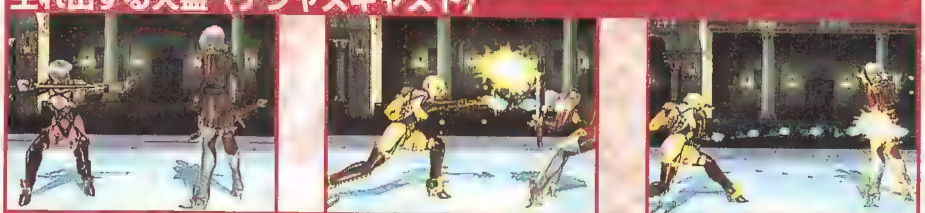
SOULCALIBURSOULCALIBU

⇨Ⓑ☆⬆は驚異的なリーチを誇る中段攻撃。さらに⇨Ⓑを出した時点で避けられても、レバーを上か下に入力することによって、その方向に攻撃を派生させることができる。しかし、硬直時間が非常に長いためガードされてしまうと距離によっては反撃を受けてしまうので多用は禁物だ。⇨Ⓑの時点で止めればガードされても⇨Ⓑ☆⬆ほど硬直時間は長くないので、2つの攻撃をうまく使い分けるように使いたい。

⇘Ⓐ+Ⓚは、非常にリーチの長い下段攻撃。かなり遠い相手にも攻撃が届くので、最後の削りとしてはもってこいの技。攻撃力も低く、ダウンさせることはできないが、攻撃モーションも早いので、ガードされにくいのも特徴の一つだ。

遠距離で使う技

生れ出ずる火霊（テジャスキャスト）



コマンド：⇨Ⓑ⬆／ダメージ：30(33)／判定：打撃投げ(上)

朽ちた車輪（ディケアーガルガリン）



コマンド：⇘Ⓐ+Ⓚ／ダメージ:30遠距離の場合は24／判定：下

立ち途中の技

覚醒せし刻印（ウェイカーサイン）



コマンド：立ち途中Ⓐ
ダメージ：21
判定：中

覚醒せし刻銘（ウェイカーオートグラフ）



コマンド：立ち途中Ⓑ
ダメージ：24
判定：中

騒乱なる風精（ライオットヴァユ）



コマンド：立ち途中Ⓐ+ⒷⒶ／ダメージ:26,17,17／判定：中・中・上

アイヴィーは立ち途中からの技が多く、どれも使いやすい。どの攻撃もしゃがみⒶから派生させれば有効な攻撃連携となる。

立ち途中Ⓐはリーチこそ短いものの、中段で発生が早く、ガード後の硬直も短い。また、横攻撃のためサイドにいる相手にも攻撃が当たるのでなかなか使える技だ。下段攻撃をガードしたあと近距離であれば､この技からの連携を使おう。

立ち途中Ⓑは、後ろから縦に振り下ろす中段攻撃。先ほどの技とは違い一歩踏み込んでから攻撃するため、思ったよりもリーチが長い。しかし、攻撃を出すまでのモーションが若干遅いので、相手の攻撃につぶされることもある。幸いガードされたあとに反撃を受けることはないので、使うときは思い切って使っていこう。

立ち途中Ⓐ+ⒷⒷは立ち途中の技の中ではダントツに使いやすい。攻撃の発生回数は全部で3回。１発目がヒットしても2発目からはガード可能だが、2発目がヒットしたら3発目までは連続攻撃となる。ガードされてもたいした反撃はくらわないので、どんどん使おう。

OULCALIBURSOULCALIBUR

打撃投げになる技

狂い霊の灯（レイヴナーズカンテラ）



コマンド：⇨➡Ⓐ+Ⓑ／ダメージ:23(22)／判定：打撃投げ(中)

刺に捕われ（ソーンバインド）



コマンド：⇨Ⓑ+Ⓚ／ダメージ:20(33)遠距離の場合は20(45)／判定：打撃投げ(中)

アイヴィーの最も特徴的な攻撃が、打撃技から投げ技に派生するもの。鞭状の剣が相手にからみつく打撃投げは、決まるとカッコイイので、ぜひ狙っていきたい。

⇨➡Ⓐ+Ⓑは、ヒットすると打撃投げにシフトする中段攻撃。8WAY-RUN中⇧or⇩Ⓐと同じ技なので、基本的には8WAY-RUNからのほうを使うことが多い。技を出したあとに、レバーを後ろに入れておけば、通常よりも攻撃力が高い投げになるので覚えておこう。

⇨Ⓑ+Ⓚは非常にリーチの長い攻撃で、打撃投げにシフトする技だ。しかし、発生モーションが非常に長いのが欠点。また、直線的な攻撃のため、8WAY-RUNで簡単に避けられてしまうという弱点もあるので、相手とヒットしやすい状況を見極めることが大切だ。

技解説

アイヴィーの場合、相手を浮かせてから⇨🅑⇧（翼奪う刺蔓・ケイジランブラー）をヒットさせると投げにシフトし、かなりのダメージを与えることができるので、この要素を見逃すことはできない。

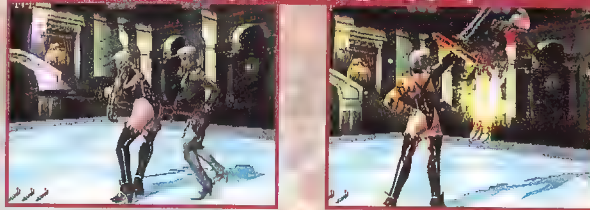
⇘Ⓑは中段攻撃の浮かせ技だが、攻撃発生が若干遅く、リーチも短いのでイマイチ使いにくい。通常ヒットよりも、カウンターでヒットしたときのほうが浮きが高くなる。⇨🅑⇧をヒットさせるためには、カウンターでヒットしたときでないと入れることはできない。

⇩Ⓐ+Ⓑは、攻撃発生が早く、近距離で使う攻撃としても非常に役に立つ技。普通にヒットさせたときには、ダウンを奪うだけの技なのだが、カウンターでヒットしたときのみ、バウンドするように相手を浮かせることができ、当然⇨🅑⇧をヒットさせることもできる。ダウンしている相手にも攻撃がヒットするので頼りになる技だ。

⇘Ⓐ+Ⓑは鞭状態の剣を地面に置き、その上に相手が乗ったら、剣を振り上げるというものだ。しかし、攻撃判定が特殊中段なので、立ちでもしゃがみでもガードされてしまうのが残念だ。

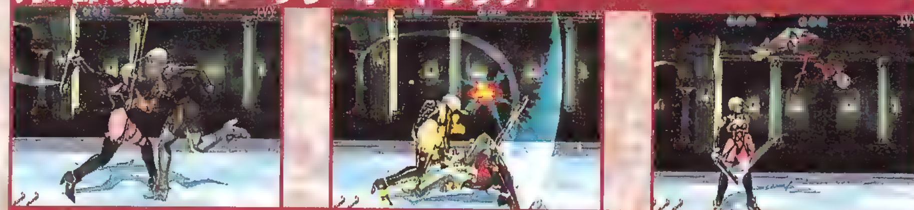
浮かせ技

天を睨む髪盗み（マリスクリーパー）



コマンド：⇘Ⓑ
ダメージ：19
判定：中

呪い師の刻銘（ソーサリーオートグラフ）



コマンド：⇩Ⓐ+Ⓑ／ダメージ：30／判定：中

地霊の時間軸（プリティヴィアクシズ）



コマンド：⇘Ⓐ+Ⓑ／ダメージ:31／判定：特中

剣を振り回さない分、直接攻撃判定が発生するので、全体的に攻撃がヒットするまでの時間は短く、使いやすい。

⇘Ⓚはトーキックを出す技で、かなり攻撃発生が早く、近距離で使うときや、相手の技をガードした後の反撃技として重宝する。ホールドすることによって、多少攻撃力がアップするが、蹴り技の特徴である攻撃発生が遅くなるので無視してかまわないだろう。

しゃがみから⇘Ⓚは下段攻撃に見えるが、実は中段攻撃。姿勢を低くしながら出す技なので、上段攻撃をくらうことはなく、攻撃発生も早い。しゃがんだときに出しそのまま立ち途中技に派生させれば、有効な攻撃連携となる。しゃがみⒶ→しゃがみから⇘Ⓚ→立ち途中攻撃といった感じに使えば有効的。

蹴り技

恐れる女刀師（フィアフルカトレス）



コマンド：⇘Ⓚ
ダメージ：17
判定：中

呪い夜雀（チャーマーナイトスパロウ）



コマンド：
しゃがみから⇘Ⓚ
ダメージ：18
判定：中

8WAY-RUNからの技

殻破りし黒翼（ハッチャーレイブン）




コマンド：⇨方向走り中Ⓐ
ダメージ：46
判定：上

揺らぐ影法師（ヴァシレイトシルエット）




コマンド：⇨方向走り中Ⓚ
ダメージ：26
判定：下

鐘鳴らす女刀師（ワーナーカトレス）





コマンド：⇦方向走り中Ⓚ／ダメージ：41／判定：中

攻撃の連携だけで闘えないアイヴィーにとって、8WAY-RUNからの技は非常に重要だ。ここで紹介する技以外にも、使える技は多い。打撃投げの所で紹介した、⇧か⇩Aや、⇖か⇙Ⓐの下段攻撃などは、対戦において活躍する技だ。

⇨Ⓐは上段攻撃だが、攻撃の範囲が左右に広いので、軸のずれた相手にもヒットしやすい。また、ダウンを奪えることと、攻撃発生が非常に早いので、お互いに走り回っているときに使うとかなり強い。相手の攻撃を走り中にかわしたときにも、この技で反撃することをオススメしたい。

⇨Ⓚは高速の回し蹴りを出す技。この技も⇨Ⓐ同様、上段攻撃だが攻撃発生が早いので、走っている最中の技としてはかなり強いものがある。また、アイヴィーからみて左側に大きく蹴り飛ばすので、リングの位置しだいでは、リングアウトを狙うこともできる。

⇦Ⓚは浴びせ蹴り。リーチが長いので、不意を突いた攻撃をするには最適。技を出したあとにはダウン状態になるので、スカらなければ反撃を受けることはない。

OULCALIBURSOULCALIBUR

投げ技

本質たる原動（プライマルドゥナミス）



コマンド
接近して
Ⓐ+Ⓖ
ダメージ
55
判定
投げ技

支配の玉座（ドミニオンスゥローン）



コマンド
接近して
Ⓑ+Ⓖ
ダメージ
55
判定
投げ技

集束する世界（マイトアトラス）





コマンド：⇘⇖⇨⇩⇘⇙Ⓐ+Ⓑ／ダメージ:90／判定：投げ技

通常投げ以外コマンド投げが一つしかないが、そのコマンド投げが非常に攻撃力が高いのだ。一つ一つの剣の破片が宙を舞い、背後から相手を抱えたアイヴィーの手元にその破片が戻りながらダメージを与えるカッコイイ技だ。しかし、コマンドが⇘⇖⇨⇩⇘⇙Ⓐ+Ⓑと難しく、普通に出そうと思うと非常に出しづらい。だが、普通のコマンドとは異なった入力をして簡単に出す方法があるのだ。

その方法とは、⇘下方向から始まるコマンドを入力し、その技のモーション中に⇘以降のコマンドを先行入力してモーションの終わり際にⒶ+Ⓑを押すという方法。この方法を使えば、⇘入力の技をガードさせたあと、素早く投げに移行することができるので、実戦的な連携になる。

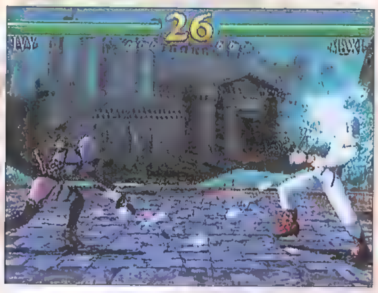


遠距離と近距離での闘い方を知ろう

遠距離戦だけで勝利を収めるのは至難の業。相手との距離によって、攻撃を使い分けることが、大切なのだ。

アイヴィーの格闘スタイル

伸縮自在の蛇腹剣、「レクイエム」を自由自在に操る、イザベラ・バレンタインことアイヴィー。彼女のファイトスタイルは、この鞭のような剣がすべてを物語っているように、離れた位置からの攻撃が主体となる。しかし、8WAY-RUNがある以上相手をまったく近寄らせることなく勝利を収めるのは至難の業だ。そこで、遠距離で使用する技と、近距離で使用する技を使い分けることが必要不可欠になる。



アイヴィーの特徴でもある、蛇腹剣のリーチを有効に使いこなす必要がある。

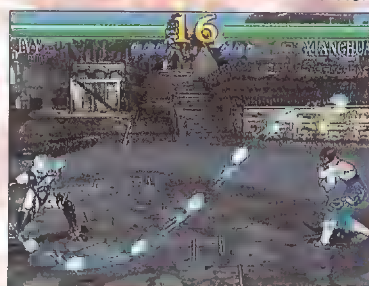
遠距離での攻防

遠い相手に対して攻撃する技は、多いのだが、実戦で有効な技となると、その数は限られる。実戦で使用する技を挙げてみると…、

- ●⇨Ⓑ
- ●⇨Ⓑ☆⇧or⇩
- ●⇨➡Ⓐ+Ⓑ
- ●⇨Ⓑ+Ⓚ

といった感じになる。

⇨Ⓑは、遠距離戦における主力攻撃となる技で、密着状態でなければ、ガードされても反撃を受けることはない。技のリーチ、スピードともに早く、相手の攻撃範囲の外から攻撃ができるのが強みだ。しかし、直線的な攻撃のため、動き回る相手に対しては出し所を考えなくてはならない。そういった相手の場合、近距離戦から遠距離戦に切り替わるときに狙っていくといい。例えば、近距離戦で自分の攻撃をガードさせたあと、バックステップし、スペースを作ってから⇨Ⓑを狙うといった形が最も適している。また、ナイトメアやアスタロスといったリーチの長いキャラを相手にした場合、⇨Ⓑ+Ⓚのような打撃投げにシフトする技で攻撃してもいい。広範囲で攻撃できる⇨Ⓑ☆⇧or⇩や⇨➡Ⓐ+Ⓑは、ヒットすればいいが、ガードされると反撃は必至なので、8WAY-RUN中に相手の技をかわしたときや攻撃がギリギリヒットするぐらいの間合いで使うことが大切だ。



⇨Ⓑ☆⇧or⇩は強いが、回避されることを頭にいれつつ効果的に使おう。

中、近距離での攻防

遠距離攻撃が目立つアイヴィーだが、その遠距離攻撃を生かすためにも、近距離での有効な連携を考えなくてはならい。近距離から主導権を握り、相手を固められれば、ヒットしてもガードされても相手との間合いを離すことができるからだ。そうなると、近距離から中間距離にかけて使用する実戦技を把握する必要がある。

この間合いで非常に役に立つのが立ち途中の技だ。立ち途中技は、Ⓐ、Ⓑ、Ⓚ、Ⓐ+ⒷⒶが実戦で使うもの。ⒶまたはⓀはリーチが短いため、なるべく近い間合いで使用したい。相手にとどけば、ヒットさせてもガードさせてもスキが少ないので、連携でつなげることができる。ⒷやⒶ+ⒷⒶはある程度リーチがあるので、どの状況でも使いやすいが、モーションが若干遅いので、連携で使うことを考えると割り込まれる可能性もある。以上のような間合いを把握すれば、どちらの技を使っていけばいいか使い分けられるはずだ。立ち途中の技を、連携に組み合わせたときの例を挙げると、「しゃがみⒶ」→「立ち途中Ⓑ」→「⇩Ⓐ+Ⓑ」といったスキの少ない技で構成できる。

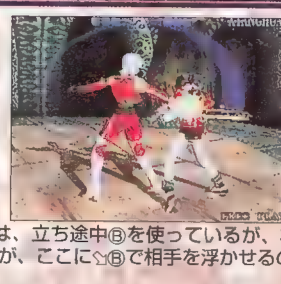
他に中間距離の間合いで有効なのが、軸をずらしながら攻撃する⇩⇙⇦Ⓑだ。技をガードされたあと反撃をしてきそうなときに使うと相手の技を避けながら攻撃するのでいい攻撃連携となる。ただ、横斬りで反撃されるとつぶされることもあるでうまく使っていこう。



軸をずらして攻撃するので、相手の攻撃を回避しながら攻撃することができる。

立ち途中の技をつかった連携の一例







2発目の技が立ち途中の技。写真では、立ち途中Ⓑを使っているが、状況に応じて他の技も出せるようにしたい。最後の技は⇩Ⓐ+Ⓑにしているが、ここに⇘Ⓑで相手を浮かせるのも一つの手段だ。

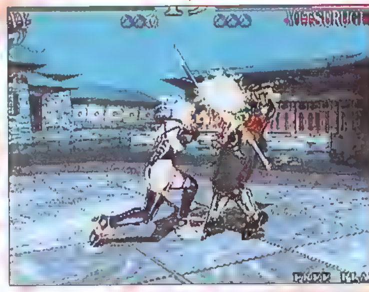
攻撃の起点となる8WAY-RUN

平面で闘う格闘ゲームとは違い、与えられたステージを縦横無尽に走り回ることができるこのゲームは、立ち技を攻撃の起点とするよりも、8WAY-RUNからの技を攻撃の起点として考えたほうがいい。一応、横斬りタイプの攻撃であれば、ある程度軸がずれていてもヒットすることもあるが、武器を繰り出す方向によっても攻撃判定が変化するので、絶対とは言い切れない。それに対して、8WAY-RUNからの攻撃は常に相手の方向を向きながら移動しているので、動いている相手にも攻撃をヒットさせやすいといったメリットがあるのだ。横斬りタイプの攻撃が強いキャラも中にはいるが、アイヴィーの場合、直線的な攻撃が多いため、自分から攻めるときには8WAY-RUNからの技を攻撃の起点としたい。実戦な技を方向別に考えると、前方向はⒶかⓀ、斜め前方向はⓀ、縦方向はⒶかⓀ、斜め後ろ方向はⒶ、後ろ方向はⒷかⓀが有効な技だが。とくに注目したいのが前方向と、縦方向と、斜め後ろ方向だ。

前方向のⒶは一番使用率が高く、実戦的だ。上段攻撃なのだが、横斬りなので攻撃判定が広く、発生も早いので走り回ってる相手にはヒットしやすい。8WAY-RUNからの技はこの技が基本となる。縦方向Ⓐはリーチが長く、近くでヒットしたら投げ技にシフトするので狙っていきたい技なのだが、近くでガードされてしまったときには硬直が長いので反撃を受けてしまうことが多い。相手との間合いを把握しながらうまく使っていきたい。斜め後ろ方向のⒶはリーチの長い下段攻撃なので、剣の長さを計算しつつぎりぎりの間合いで使っていこう。



前方向Ⓐは、多少軸がずれていてもヒットさせることができるので重宝する。



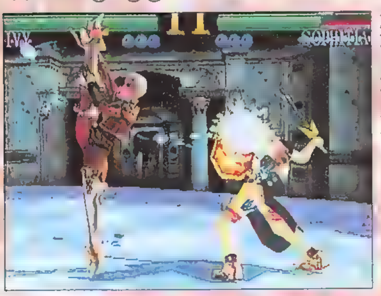
一歩踏み込んでから剣を振るため、思ったよりも手前からボタンを押す感じでいこう。

その他の特殊技について

今まで紹介したもの以外でも、さまざまな技が存在するわけだが、まったく実戦で使えないわけではない。ここでは、そんな「あと一歩」という技をまとめてみた。

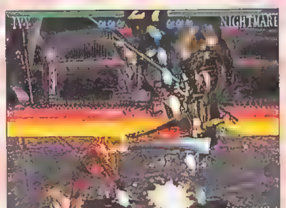
立ち途中からⒷ+Ⓚで新体操のリボンのような技を出すことができる。そんなに弱くはないのだが、Ⓐ+ⒷⒶのほうが使えるので、あえて使う必要がないのだ。あと、特殊な攻撃といえば「恐れなき地霊」だ。3つの方向で攻撃する位置を変えることができるこの技は、一見使えそうなのだが、攻撃判定があまりにも小さいので、相手にヒットさせるのが一苦労。ダウン状態の相手にもヒットするので、実戦で使うとしたら追い打ちとして使うぐらいか？

他にも、⇦ⒷⒶⒷ（生まれ出ずる螺旋）や、⇙Ⓐ+ⒷⒶ（騒乱なる幽霊）など、もしかしたら強いかも…という技を研究してみよう。

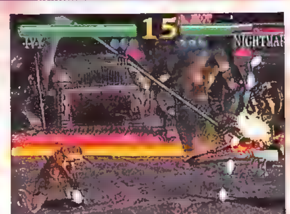


バレリーナのように、剣を振り回す技。使えない技ではないのだが、イマイチ。

恐れなき地霊の各種





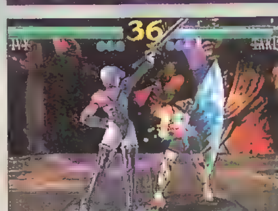


⇙Ⓑ+Ⓚが近い間合い、⇩Ⓑ+Ⓚが真ん中、⇘Ⓑ+Ⓚが遠い間合いとそれぞれの間合いに対応しているのだが、攻撃力も低く実戦向きではない。しかも、立ち状態からでないと出すことができないので、致命的。

浮かしからのオススメ空中コンボ

他のキャラは空中制御システムがあるため、浮かせてから空中コンボで大ダメージを与えるといったことはできないが、アイヴィーは、空中の相手を投げる技があるので、非常に重要な要素となる。空中コンボのルートを紹介すると、⇘Ⓑか⇩Ⓐ+Ⓑがカウンターでヒットしたときに、⇨❸⇧を入れる。⇨❸⇧は空中の相手にヒットさせれば投げにシフトする強力な技になる。浮かせたらⒷ⇨❸でもいいが、浮き方によっては空中制御で避けられてしまうので、確実にダメージを与えるためにも、⇨❸⇧がオススメ。

空中コンボルート







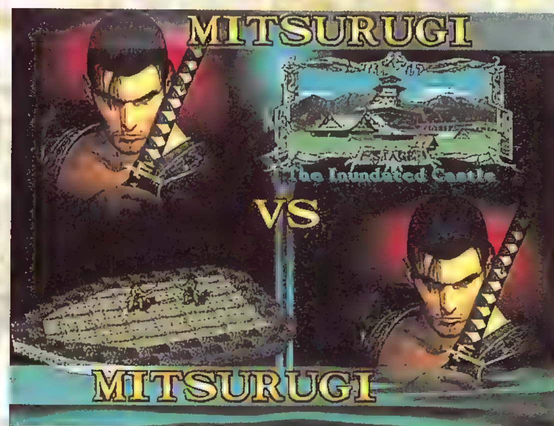
浮かせ技は⇘Ⓑ、⇩Ⓐ+Ⓑのどちらでも可能。しかし、カウンターでヒットしたときでないと、コンボは成立しないので注意。また、⇘Ⓐ+Ⓑで浮かせたときでもこのコンボは成り立つので覚えておこう。

キャラクター紹介

戦国の用心棒 ミツルギ



使用武器：日本刀
武器名：獅子王
流派：天賊古砕流・改
年齢：25歳
生年月日：6月8日
家族構成：両親、兄弟いずれも病死。
出身地：日本
身長：171cm
体重：65kg
血液型：AB型



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
掛(カケ)	Ⓐ	上	13
拝(オガミ)	Ⓑ	中	19
蹴(ケリ)	Ⓚ	上	14
伏掛(フシガケ)	⬇Ⓐ	特中	14
土囃子(ツチバヤシ)	⬇Ⓑ	中	17
裾巻(スソマキ)	⬇Ⓚ	下	13
返抜(カエリヌキ)	背を向けてⒶ	上	17
返断(カエリダチ)	背を向けてⒷ	中	33
返蹴(カエリゲリ)	背を向けてⓀ	上	21
伏返抜(フシカエリヌキ)	背を向けて⬇Ⓐ	下	14
伏返断(フシカエリダチ)	背を向けて⬇Ⓑ	中	24
伏返蹴(フシカエリゲリ)	背を向けて⬇Ⓚ	下	14
切株伐(キリカブギリ)	⬁or⇧or⬀Ⓐ	中	42
藁束断(ワラタバダチ)	⬁or⇧or⬀Ⓑ	中	28
無双蹴(ムソウゲリ)	⬁or⇧or⬀Ⓚ	中	⬁9 ⇧18 ⬀18
切株刈(キリカブガリ)	Ⓖ+⬁ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⬀Ⓐ	上	⬁28 ⇧42 ⬀42
藁束断(ワラタバダチ)	Ⓖ+⬁ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⬀Ⓑ	中	28
杭刺蹴(クイサシゲリ)	Ⓖ+⬁ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⬀Ⓚ	中	36
切株払(キリカブバライ)	Ⓖ+⬁着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⬀着地際Ⓐ	下	⬁18 ⇧23 ⬀23
斬蜻蛉(キリトンボ)	Ⓖ+⬁着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⬀着地際Ⓑ	中	⬁28 ⇧39 ⬀39
降弾(オリハジキ)	Ⓖ+⬁着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⬀着地際Ⓚ	中	⬁14 ⇧19⬀19
双掛(ナラビカケ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	13,16
脛旋(スネツムジ)	⬃Ⓐ	下	42
旋神楽(ツムジカグラ)	⬃Ⓐ,Ⓑ	中	52
伏掛(フシガケ)	[illegible]Ⓐ	特中	12
散黄金(チリコガネ)	⬂Ⓐ	中	21
贄払(ニエバライ)	⇨Ⓐ	上	28
贄払(ニエバライ)~霞(カスミ)へ	⇦Ⓐ➡	上	28
綴(トジ)	⇨Ⓐ	上	23
贄掠(ニエガスリ)	⇨⬅Ⓐ	中	42

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
贄掠(ニエガスリ)~居合(イアイ)へ	⇦⬅🅑	中	42
踏刈(フミカリ)	⇨➡Ⓐ	中	37
弧月(コゲツ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓐ		
流レ宵月(ナガレヨイヅキ)	⇨⬂⇩⬃⇦🅐	上	24
隠レ宵月(カクレヨイヅキ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓐ,Ⓐ	ガード不能	61
刈(カリ)	立ち途中Ⓐ	中	33
拝摺(オガミズリ)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	19,20
拝摺(オガミズリ)~霞(カスミ)へ	Ⓑ,Ⓑ➡	中・中	19,20
拝当(オガミアテ)	Ⓑ⇨	上	28
空囃子(ウツロバヤシ)	⬃Ⓑ	中	21
燻(イブシ)	⇩Ⓑ	中	17
天囃子(アマバヤシ)	⬂Ⓑ	中	38
溜り風穴(タマリカザアナ)	⇦Ⓑor⇨Ⓑ⇦	中	47
溜り風穴(タマリカザアナ)~霞(カスミ)へ	⇦Ⓑ➡or⇨Ⓑ⇦➡		
風穴(カザアナ)	⇨Ⓑ	中	24
空風穴(ウツロカザアナ)	⇨Ⓑ⇧	上	37
伏風穴(フシカザアナ)	⇨Ⓑ⇩	下	20
宵ノ是藤(ヨイノコレフジ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓑ		
茜ノ暮六(アカネノクレムツ)	⇨⬂⇩⬃⇦Ⓑ,Ⓑ	ガード不能	85
節穴(フシアナ)	しゃがみから⬂Ⓑ	中	33
拝割(オガミワリ)	⇦⬅Ⓑ	中	22
拝神楽(オガミカグラ)	⇦⬅Ⓑ,Ⓑ	中・中	22,33
空神楽(ウツロカグラ)	⇨➡Ⓑ	中	28
天神楽(アマカグラ)	⇨➡Ⓑ,Ⓑ	中・中	28,43
空神楽(ウツロカグラ)~居合(イアイ)へ	⇨➡🅑	中	28
土神楽(ツチカグラ)	しゃがみから⬃Ⓑ	中	36
神楽縫(カグラヌイ)	しゃがみから⬃Ⓑ,Ⓑ	中・中	36,53
摺囃子(スリバヤシ)	立ち途中Ⓑ	中	23
踏掛(フミカケ)	ⓑⒶ	中	33
面巻(ツラマキ)	⇨Ⓚ	上	23

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
膝鐘(ヒザガネ)	⇨➡Ⓚ	中	14
弾刺(ハジキザシ)	⇦Ⓚ	中	24
弾割(ハジキワリ)	⇦Ⓚ,Ⓑ	中・中	24,42
裾巻(スソマキ)	⬃Ⓚ	下	14
稲穂巻(イナホマキ)	⇩Ⓚ	下	23
稲穂刈(イナホガリ)	⇩Ⓚ,Ⓑ	下・中	23,28
稲穂刈(イナホガリ)~霞(カスミ)へ	⇩Ⓚ,Ⓑ➡	下・中	23,28
弾(ハジキ)	⬂Ⓚ	中	20
弾(ハジキ)	立ち途中Ⓚ	中	18
響独楽(ヒビキゴマ)	ⓚⒷ	中・中	22,42
朧神楽(オボロカグラ)	Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,42
畦縫(アゼヌイ)	⇩Ⓐ+Ⓑ	中	28
居合(イアイ)	⇦Ⓐ+Ⓑ		
霞(カスミ)	⇨Ⓐ+Ⓑ		
炎吠(ホムラボエ)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	中	61
水面払(ミナモバライ)	しゃがみから⬃Ⓐ+Ⓑ	下	23
車斬(クルマギリ)	⬁Ⓐ+Ⓑor⇧Ⓐ+Ⓑor⬀Ⓐ+Ⓑ	中	⬁28 ⇧28 ⬀37
差踏(サシフミ)	⇩⬂⇨	特殊移動	
差踏岩戸割(サシフミイワトワリ)	⇩⬂⇨Ⓑ	中	47(56)(66)
六道ノ裁(リクドウノサバキ)	Ⓐ+Ⓚ	打撃投げ(中)	30(30)
八卦ノ鎬(ハッケノシノギ)	Ⓐ+Ⓚ➡	打撃投げ(中)	30(30)
切羽返(キリハガエシ)	Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(中)	45(18)
打黄金(ウチコガネ)	⬂Ⓑ+Ⓚ	中	30
閂込(カンヌキゴメ)	⇦Ⓑ+Ⓚ	上	33
居合(イアイ)			
居合(イアイ)	⇦Ⓐ+Ⓑ		
鞘払(サヤバライ)	居合中にⒶ	上	13
鞘打(サヤウチ)	居合中にⒷ	中	10
脛折蹴(スネオリゲリ)	居合中にⓀ	下	17
火筒返(ヒヅツガエシ)	居合中にⒼ	当て身	9,9,37
払火筒(ハライヒヅツ)	居合中にⒶ+Ⓑ	ガード不能	47
割大筒(ワリオオヅツ)	居合中に🅐+🅑(少し長く)or 🅐+🅑(押しっぱなし)	ガード不能	56

Weapon

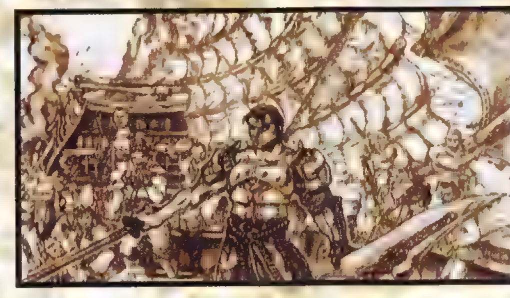


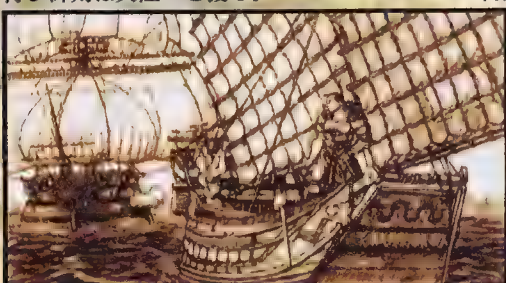


●結局その正体さえも掴めぬまま、ソウルエッジの消息を見失ってしまった御剣。一旦帰国するものの、種子島に優る武器は依然見つからない。あまりの苛立ちから、種子島との御前試合を行う。右肩を打ち抜かれてしまう。初めて決定的な敗北を経験した御剣は、対種子島戦のため幾つかの剣法を体得する。そんな折、ヨーロッパでナイトメアという騎士が、無敵の剣を持って暴れているという噂が！

「待っていろ、内藤とやら。俺がその剣を奪いに行ってやる！」

再び御剣は大陸へと渡る。





●数知れぬ激闘の末、ついに御剣は邪剣ソウルエッジを手に入れた。

帰国の途についた矢先、彼は洋上で海賊の襲撃に出会う。

屈強な海賊達に囲まれた御剣。

自分に向けられた数多くの銃口に不敵にも笑みを浮かべて呟く。

「一対一にも飽きて来た所だ…試し斬りに付き合ってもらうぜ」

戦国の用心棒と名を馳せたこの侍の消息は以降ようとして知れない。

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
崩シ怒盥(クズシダライ)	居合中に🅐+🅑(長く)	ガード不能・ガード不能	23,42
霞(カスミ)			
霞(カスミ)	⇨Ⓐ+Ⓑ		
風縫(カザヌイ)	霞中にⒶ	上	19
風縫(カザヌイ)	霞中にⒶ,Ⓐ	上・上	19,17
風縫(カザヌイ)	霞中にⒶ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上	19,17,17
六道ノ裁(リクドウノサバキ)	霞中にⒷ	打撃投げ(中)	30(37)
八卦ノ鎬(ハッケノシノギ)	霞中にⒷ➡	打撃投げ(中)	30(37)
瑞穂巻(ミズホマキ)	霞中にⓀ	下	24
篝吠(カガリボエ)	霞中にⒶ+Ⓑ	中(当て身)	52(32)
脛刈(スネカリ)	⇗方向走り中Ⓐ	下	36
峰囃子(ミネバヤシ)	⇗方向走り中Ⓑ	中	23
峰払(ミネバライ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ	中・上	23,22
峰払(ミネバライ)~霞(カスミ)へ			
	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ➡	中・上	23,22
峰炎(ミネホムラ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	23,22,47
弾刺(ハジキザシ)	⇗方向走り中Ⓚ	中	24 遠距離の場合は9
弾割(ハジキワリ)	⇗方向走り中Ⓚ,Ⓑ	中・中	24,42
炎吠(ホムラボエ)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
霞(カスミ)	⇗方向走り中ⒶⒷ		
居合(イアイ)	⇗方向走り中ⒷⒶ		
贄払(ニエバライ)	⇩方向走り中Ⓐ	上	28
贄払(ニエバライ)~霞(カスミ)へ			
	⇩方向走り中Ⓐ➡	上	28
炉吠(イロリボエ)	⇩方向走り中Ⓑ	中	34
面巻(ツラマキ)	⇩方向走り中Ⓚ	上	27
炎吠(ホムラボエ)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
霞(カスミ)	⇩方向走り中ⒶⒷ		
居合(イアイ)	⇩方向走り中ⒷⒶ		
踏刈(フミカリ)	⇘方向走り中Ⓐ	中	37
天神楽(アマカグラ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	30,43
空神楽(ウツロカグラ)	⇘方向走り中Ⓑ	中	30

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
空神楽(ウツロカグラ)~居合(イアイ)へ			
	⇘方向走り中🅑	中	30
膝鐘(ヒザガネ)	⇘方向走り中Ⓚ	中	31
炎吠(ホムラボエ)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇘方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
霞(カスミ)	⇘方向走り中ⒶⒷ		
居合(イアイ)	⇘方向走り中ⒷⒶ		
贄掠(ニエガスリ)	⇦方向走り中Ⓐ	中	42
贄掠(ニエガスリ)~居合(イアイ)へ			
	⇦方向走り中🅐	中	42
拝割(オガミワリ)	⇦方向走り中Ⓑ	中	22
拝神楽(オガミカグラ)	⇦方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	22,33
弾刺(ハジキザシ)	⇦方向走り中Ⓚ	中	24 遠距離の場合は9
弾割(ハジキワリ)	⇦方向走り中Ⓚ,Ⓑ	中・中	24,42
炎吠(ホムラボエ)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
居合(イアイ)	⇦方向走り中ⒷⒶ		
踏刈(フミカリ)	⇨方向走り中Ⓐ	中	37
空神楽(ウツロカグラ)	⇨方向走り中Ⓑ	中	28
空神楽(ウツロカグラ)~居合(イアイ)へ			
	⇨方向走り中🅑	中	28
天神楽(アマカグラ)	⇨方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	28,43
滑り淡雪(スベリアワユキ)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
炎吠(ホムラボエ)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
脛刈(スネカリ)	⇖方向走り中Ⓐ	下	36
峰囃子(ミネバヤシ)	⇖方向走り中Ⓑ	中	23
峰払(ミネバライ)	⇖方向走り中Ⓑ,Ⓐ	中・上	23,22
峰払(ミネバライ)~霞(カスミ)へ			
	⇖方向走り中Ⓑ,Ⓐ➡	中・上	23,22
峰炎(ミネホムラ)	⇖方向走り中Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	23,22,47
弾刺(ハジキザシ)	⇖方向走り中Ⓚ	中	24 遠距離の場合は9
弾割(ハジキワリ)	⇖方向走り中Ⓚ,Ⓑ	中・中	24,42
炎吠(ホムラボエ)	⇖方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
榑桑(フソウ)	⇖方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
霞(カスミ)	⇖方向走り中ⒶⒷ		
居合(イアイ)	⇖方向走り中ⒷⒶ		
贄掠(ニエガスリ)	⇖方向走り中Ⓐ	中	26
贄掠(ニエガスリ)~居合(イアイ)へ			
	⇧方向走り中🅐	中	26
炉吠(イロリボエ)	⇧方向走り中Ⓑ	中	34
面巻(ツラマキ)	⇧方向走り中Ⓚ	上	27
炎吠(ホムラボエ)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
霞(カスミ)	⇧方向走り中ⒶⒷ		
居合(イアイ)	⇧方向走り中ⒷⒶ		
踏刈(フミカリ)	⇙方向走り中Ⓐ	中	37
空神楽(ウツロカグラ)	⇙方向走り中Ⓑ	中	30
空神楽(ウツロカグラ)~居合(イアイ)へ			
	⇙方向走り中🅑	中	30
天神楽(アマカグラ)	⇙方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	30,43
膝鐘(ヒザガネ)	⇙方向走り中Ⓚ	中	31
炎吠(ホムラボエ)	⇙方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	61
榑桑(フソウ)	⇙方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	41
霞(カスミ)	⇙方向走り中ⒶⒷ		
居合(イアイ)	⇙方向走り中ⒷⒶ		
殺メ時雨(アヤメシグレ)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
離レ是藤(ハナレコレフジ)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
榊ノ餞(サカキノハナムケ)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	80
黄泉ノ門(ヨミノカド)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
捌キ速贄(サバキハヤニエ)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
六道ノ裁(リクドウノサバキ)	Ⓐ+Ⓚ	打撃投げ(中)	30(30)
八卦ノ鎬(ハッケノシノギ)	Ⓐ+Ⓚ➡	打撃投げ(中)	30(30)
切羽返(キリハガエシ)	Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(中)	45(18)
六道ノ裁(リクドウノサバキ)	霞中Ⓑ	打撃投げ(中)	30(37)
八卦ノ鎬(ハッケノシノギ)	霞中Ⓑ➡	打撃投げ(中)	30(37)

技解説

敵と密着しているような接近戦では、発生が早い攻撃を優先的に使っていく必要がある。ミツルギの攻撃の中で最も発生が早いのは基本技Ⓐの 掛 。この技や掛からの派生技のⒶⒶ（双掛）を軸に攻撃していくことが、接近戦を制すキーポイントとなる。

さて、掛以外の攻撃で接近戦に有効な攻撃としては、まず⇘Ⓐ（散黄金）が挙げられる。肘打ちを繰り出すこの中段攻撃は、カウンターヒットすると敵を崩すことができる。この崩しは回復することが可能だが、中・下段の2択を迫れるので利用価値が非常に高い。

⇦Ⓐの贄払いは上段判定の技だが発生も早く、モーションの特性上、敵の上段攻撃をスカして攻撃できることがメリット。不利な状況でも敵の上段攻撃を先読みしているなら、この技で無理矢理割り込むといったことが可能だ。

多少離れた距離なら朧神楽（Ⓐ+Ⓑ）や拝摺り（ⒷⒷ）が有効だ。これらは中→中段の連続攻撃で、前者には攻撃力が高く敵を浮かせられるといった特徴があり、後者は発生の早さが強み。ただし、これらの技はどちらも直線的なので、8WAY-RUNで避けられやすいということを覚えておくこと。

接近戦で下段攻撃を使うなら下→中段の連続攻撃である稲穂刈（⇩ⓀⒷ）がおすすめ。この技はリーチこそ短いがダウンを奪えるので、中・下段の2択の主力として使っていくといいだろう。

近距離を制す技

散黄金（チリコガネ）



コマンド ⇘Ⓐ
ダメージ 21
判定 中

贄払（ニエバライ）



コマンド ⇦Ⓐ
ダメージ 28
判定 上

朧神楽（オボロカグラ）





コマンド：Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：23,42
判定：中・中

拝摺（オガミズリ）





コマンドⒷⒷ
ダメージ：19,20
判定：中・中

稲穂刈（イナホガリ）





コマンド：⇩ⓀⒷ
ダメージ：23,28
判定：下・中

接近戦でガードを固める敵を崩すためには投げを狙っていく必要がある。ミツルギの基本投げは2種類あるが、状況に応じてこれらを使い分けていくことが重要だ。

Ⓐ+Ⓖの殺メ時雨は敵を前方に吹き飛ばす性質を持っているため、敵をリング際に追いつめればリングアウトさせることができる。一方、Ⓑ+Ⓖは投げの成立後に敵との位置が逆転するので、リング際に追いつめられた場合に有効だ。

投げ技

殺メ時雨（アヤメシグレ）





コマンド：接近してⒶ+Ⓖ
ダメージ：55
判定：投げ技

遠距離を制す技

踏掛（フミカケ）





コマンド：ⒷⒶ
ダメージ：33
判定：中

天神楽（アマカグラ）





コマンド：⇨➡ⒷⒷ
ダメージ：28,43
判定：中・中

脛旋（スネツムジ）





コマンド：⇘Ⓐ
ダメージ：42
判定：下

ミツルギにとって遠距離戦で最も重要な攻撃は、ずばりⒷⒶ（踏掛）である。中段判定のこの技は横方向へ剣を振り抜くため、8WAY-RUNで移動する敵に対しても効果的。また、右斜め方向に踏み込みながら剣を振るため、直線的な軌道を持つ攻撃に対しては、攻撃を避けつつカウンターを奪うといった使い方が可能だ。カウンターヒット時の踏掛は敵をダウンさせることができるので、攻撃がぎりぎり届く間合いから多用していってもいいだろう。

⇨➡ⒷⒷ（天神楽）も遠距離戦で有効な攻撃のひとつ。中→中段のこの技は近距離でヒットすれば連続攻撃になるが、遠距離では連続でつながらないようになっている。しかし、2段目にディレイをかけることができるので、2択攻撃として使っていくことができる。8WAY-RUNで避けられないように使っていくことがポイントだ。

遠距離から下段を狙う場合はダウンを奪える⇘Ⓐ（脛旋）が有効だ。下段攻撃の中で最もリーチが長いこの技は、上段攻撃を避けつつ攻撃できることが特徴だ。

8WAY-RUNからの技

峰炎（ミネホムラ）







コマンド：⇘方向走り中ⒷⒶⒷ／ダメージ：23,22,47／判定：中・上・中

炉吹（イロリボエ）



コマンド
⇩or⇧方向走り中Ⓑ
ダメージ
34
判定
中

炎吹（ホムラボエ）



コマンド
⇩or⇧or⇗or⇘方向走り中Ⓐ+Ⓑ
ダメージ
61
判定
中(Ⓖキャンセル可)

8WAY-RUNからの攻撃の中で最も汎用性が高い攻撃が峰炎（⇘方向走り中ⒷⒶⒷ）だ。中→上→中段と連携するこの技は、1段目がヒットすれば2段目までが連続攻撃となり、2段目が横方向への攻撃となっているため、敵の8WAY-RUNにも対抗できるといった利点がある。2段目で特殊構えの霞に移行したり、3段めをⒼでキャンセルすることもできるので変化をつけて使っていこう。8WAY-RUN中に攻撃される危険性を少しでも軽減させたいのなら⇩Ⓑの炉吹が有効だ。この技は軸をずらしつつ攻撃するため、攻撃を回避する効果が期待できる。

8WAY-RUNから下段攻撃を狙う場合は⇘方向走り中Ⓐの脛刈を使う。リーチが短いので接近してから繰り出すようにしよう。

技解説

ミツルギの構えのひとつである居合。剣を鞘に収めるこの構えには、構え自体に上段攻撃を避ける効果があることが特徴だ。

さて、居合から繰り出される攻撃で最も重要度が高いのが、Ⓐ+Ⓑ入力で発生するガード不能技である。このガード不能技はⒶ+Ⓑを押し続けることで、4段階に攻撃が変化するようになっている。これらのガード不能技の中では3段階めの崩シ怒雷が最も強力だが、これを繰り出すためには予備動作にかなり時間がかかるので、状況に応じて各段階を使い分けていくといいだろう。

一方、Ⓐ・Ⓑ・Ⓚといった入力でそれぞれ上・中・下段に発生する攻撃は、総じてリーチが短く攻撃力も低いので、居合を潰そうとする敵に対しての牽制用の攻撃として使っていくといいだろう。ちなみにこれらの攻撃をホールドで入力すると攻撃後に通常の構えに戻ることが可能だ。

また、居合中にⒼを入力すると返し技が発生するが、これは横斬りや横蹴り以外の攻撃を返すことができないので注意が必要だ。

居合からの技

居合（イアイ）



コマンド：⇦Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：-
判定：-

鞘打（サヤウチ）



コマンド：居合中にⒷ／ダメージ：10／判定：中

火筒返（ヒヅツガエシ）



コマンド：居合中にⒼ／ダメージ：9,9,37／判定：当て身

崩シ怒雷（クズシダライ）



コマンド：居合中にⒶ+Ⓑ(長く)／ダメージ：23,42／判定：ガード不能×2

特殊構えの居合は立ち状態からの⇦Ⓐ+Ⓑで構えることが基本だが、固有技の中には攻撃後に居合に連携するものもある。

居合へ移行する固有技で最も有効なものは⇦⬅Ⓐの贄掠。この技は中段の横斬りとなっているため汎用性が高く、攻撃後に居合に移行しても間合いが離れないため、居合からの攻撃をヒットさせやすいことが利点だ。

また、ミツルギの主力技である空神楽から居合に移行することもできる（⇨➡Ⓑ）。この連携は通常の空神楽の2段目にガードインパクトを狙う敵に対して有効だ。ただし、空神楽をガードさせると間合いが離れるため、その場からのガード不能技の１段目が届かないということに注意しよう。

居合へ派生する技

贄掠（ニエガスリ）～居合（イアイ）へ



コマンド：⇦⬅Ⓐ
ダメージ：42
判定：中

空神楽（ウツロカグラ）～居合（イアイ）へ



コマンド：⇨➡Ⓑ
ダメージ：28
判定：中

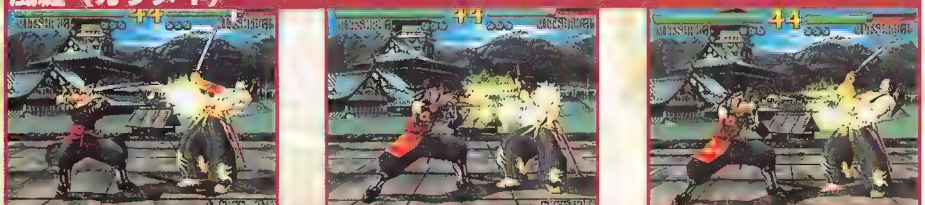
霞からの技

霞（カスミ）



コマンド：⇨Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：-
判定：-

風縫（カザヌイ）



コマンド：霞中にⒶⒶⒶ／ダメージ19,17,17／判定：上・上・上

六道ノ裁（リクドウノサバキ）



コマンド：霞中にⒷ／ダメージ：30(37)／判定：打撃投げ(中)

篝吠（カガリボエ）



コマンド：霞中にⒶ+Ⓑ／ダメージ：52(32)／判定：中(当て身)

一撃必殺の構えである居合に対して、霞（⇨Ⓐ+Ⓑ）は使い勝手の良い攻撃が揃っていることから実用性の高い構えといえる。

霞からの攻撃の中核として使っていけるのが風縫（霞中ⒶⒶⒶ）だ。この技は上→上→上段の連続攻撃で、攻撃判定の発生が極めて早いことが特徴。2～3段目まで繰り出すと通常の立ち構えに戻るが、1段で止めれば霞を維持できるということを覚えておくといいだろう。

霞中Ⓑ（六道ノ裁）は発生が早い中段の突き技。この技は軌道が直線的なので8WAY-RUNで避けられやすいといった弱点があるが、クリーンヒットすると打撃投げに変化するようになっている。この打撃投げは前方に敵を蹴り飛ばすモーションを持っているので、敵をリング際に追いつめた状態で決めればリングアウトを狙えるぞ。

そして霞からの攻撃の中で最も特殊な技である篝吠。基本的には中段の縦斬りとして機能するこの技だが、攻撃モーション中に敵の上・中段攻撃をあわせられると、自動的に攻撃を堪えるといった特性を持っている。連携などを重ねられると堪えきれずに攻撃を潰されてしまうが、それでも十分に強力な攻撃といえよう。

唯一の下段攻撃である霞中Ⓚ（瑞穂巻）はダウンを奪うことはできないが、攻撃後にしゃがみ状態になることが特徴。立ち上がり技などに連携させるための起点として使っていくといいだろう。

霞へ派生する技

贄払（ニエバライ）～霞（カスミ）へ



コマンド：⇦Ⓐ➡
ダメージ：28
判定：上

居合と同様、固有技の中には攻撃後に霞へ連携するものがある。

霞に連携する固有技の中では、⇦Ⓐ➡の　贄払～霞へ　が最も使い勝手がいい。贄払は上段攻撃だが、横斬りなので8WAY-RUNに有効。また、この連携は霞への移行がスムーズなので、敵に反応されにくいといった利点がある。ちなみに蜂炎の2段目は贄払と同じ技ということを覚えておこう。



生死の境で磨かれた愛刀「獅子王」で敵を一刀両断せよ！

威力・スピード・リーチと3拍子揃ったミツルギの最大の武器は、強力な2択攻撃と起きあがり攻めに集約される。新たに追加された2つの構えを使いこなせ！

攻撃の起点となる技

威力とスピードを兼ね備えた攻撃を数多く持っているミツルギは、攻守に優れたオールラウンダー的な闘いが可能なキャラといえる。

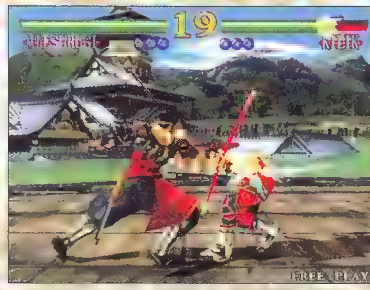
遠距離を主体に闘う相手に対してはリーチが長い技を起点に間合いを詰め、近距離で連携技を主体に攻撃してくる相手には発生が早い技でカウンターを奪う。そして2択攻撃でダウンを奪い、強力な起き攻めを狙っていくわけだが、ここで遠・近距離での攻撃の起点となる技について説明しておこう。

遠距離戦で自分よりもリーチが長いキャラに対して切り込んでいく場合は、ナニはなくともⒷⒶを使っていくようにしたい。中段攻撃のこのⒷⒶはミツルギの技の中でもずば抜けてリーチが長く、横斬りであるため8WAY-RUNに対しても有効。またカウンターでダウンを奪えるが、攻撃を繰り出す際に右斜め前方に踏み込むため、敵の攻撃を避けつつ容易にカウンターを狙えるといった特徴がある。ガードされても反撃を受けることはないので、剣先が届く間合いに入り次第、ガンガン使っていこう。

一方、近距離戦で敵の連携に割り込む場合は、↘Ⓐでカウンターヒットを狙っていくことを主体としたい。中段の肘打ちである↘Ⓐはカウンターヒットで敵を崩すことができる。一応、崩しモーションはレバガチャで回復が可能だが、2択攻撃を仕掛ければまったく問題ないだろう。



遠距離戦はなにはなくともⒷⒶ。万能的な性能を持つこの技でカウンターを奪おう！



接近戦でラッシュをかけられたら↘Ⓐでカウンターを狙う。成功すれば敵を崩せるぞ！

2択と起き攻めで優位に立つ

なんらかの攻撃をヒットさせた場合や敵の攻撃をガードした場合、当然ながらミツルギの攻撃ターンとなる（一部例外はあるが…）。こういった場合はすかさず2択攻撃や起き攻めを狙おう。

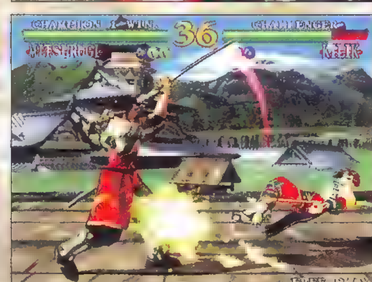
2択を迫る場合の基本は中・下段攻撃による選択を迫ることにある。敵との間合いが近い場合は浮かせ技の↘Ⓑや威力が高いⒶ+Ⓑなどの中段攻撃と、下→中段の連続攻撃である⇩ⓀⒷによる2択が有効だ。多少、距離が離れている場合は、中→中段の⇨➡ⒷⒷとリーチが長い下段技↙Ⓐによる2択を狙っていこう。ちなみに⇨➡ⒷⒷは距離が遠すぎると連続攻撃にならないので、その場合は踏み込んでから使っていきたい。１段目で敵を浮かせることができなかった場合は2段目にディレイをかけてフォローすること。

また、これらの中・下段による2択には中・下段用のガードインパクトでどちらも無効化されてしまうといった弱点がある。ガードインパクトを狙ってくる相手には、投げやタイミングをずらして攻撃といった選択肢も考えておこう。

さて、2択攻撃などで敵からダウンを奪ったあとは起き攻めを狙うことが肝心。ミツルギの起き攻めはダウンした敵に走って近づいて⇨➡ⒷⒷの１段目を重ねることが基本だ。ダウンした相手に対して追い打ちとなるこの技は、後転起きあがりした敵を浮かせられるといったメリットがある。うまくいけば一気にリングアウトさせることも可能だ。ただし、仮に１段目をガードされたとしても2段目にディレイをかけられるので特に問題はないが、縦斬りなので横転には弱い。横転を多用する敵に対しては、横斬りの↙Ⓐで追い打ちしてダメージを稼ごう。



ダウンを奪ったあとは、走って⇨➡Ⓑによる追い打ちを狙う。



敵が後転起きあがりすれば浮く。リングアウトを狙え！



ミツルギに攻撃ターンが回ってきたら……、



中・下段の2択攻撃でダウンを奪い、起き攻めを狙う。



中・下段用のガードインパクトを狙う相手には投げも…。

「霞」を攻撃に流れに組み込む

ミツルギの構えのひとつである「霞」。この構えから繰り出される攻撃には有効なものが多く、スムーズに攻撃の流れに組み込められれば大きな戦力になる。ここでは霞に構えを移行する方法と霞を起点にした連携について解説しよう。

まず、霞に構えを変える場合はⒶⒶ+Ⓑで構えることが基本とされているが、間合いが離れた状態では霞からの攻撃を生かすことができないので、実際には攻撃後に霞に連携する攻撃を利用していく。攻撃の流れに霞を組み込みたいなら、ⒶⒶ➡やⒷⒷ➡、8WAY-RUN中⇗ⒷⒶ➡といった連携を使っていくことがおすすめだ。霞に構えたあとは、状況に応じて攻撃を使い分けよう。

敵がガードを固めている場合は、ⒷやⒶ+Ⓑの中段攻撃と投げによる2択を狙おう。ちなみに霞から基本技を出す場合はⒼボタンで霞を解除しなくてはならないが、投げの場合は霞からそのまま投げられるということを覚えておこう。

霞を見てすかさず手を出してくる敵に対しては、ⒶⒶⒶを繰り出そう。上→上→上段の連続技であるこの技はとにかく出の早さが特徴。2〜3段目まで出してしまうと通常の構えに戻ってしまうが、1段止めなら霞を維持できるので、ここからⒷや投げの2択を狙ってもいいだろう。また、霞から繰り出されるⒶ+Ⓑの攻撃には敵の上・中段攻撃を堪える効果があるので、敵の攻撃を潰す場合はこの攻撃も使っていこう。


固有技から霞へ移行する連携攻撃を利用すれば…、


さりげなく構えられる。すぐに攻撃へつなぐならⒶが有効。

必殺の「居合」で敵を仕留める

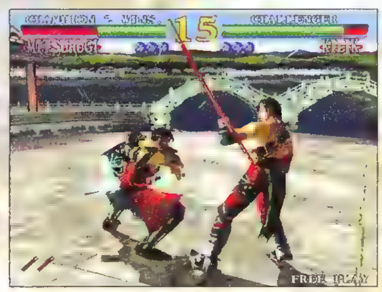
実戦的に使っていける霞に対して、「居合」から繰り出される攻撃には、威力・リーチともに貧弱で使い勝手が悪いものが多い。居合を使う理由はただひとつ。それはⒶ+Ⓑで発生するガード不能技を狙っていくということにある。

さて、居合からのガード不能技は、Ⓐ+Ⓑを押し続けることによって4段階に攻撃が変化するようになっている。最も強力なのは3段階めの攻撃だが、これを繰り出すためにはかなり長いタメ時間が必要なので、安直に狙っても敵の攻撃に潰されてしまうことが多い。つまり、ガード不能技を効果的に狙っていくためには、敵の虚を突くことがポイントになってくるというわけだ。ここでは居合からのガード不能技の具体的な狙いどころについて説明していこう。

狙いどころのひとつめは8WAY-RUN。攻撃を8WAY-RUNで避けられると人は得てしてガードしがちになるもの。敵の攻撃を避けることに成功したら、あえて手を出さずに居合からのガード不能技を狙ってみよう。ちなみに8WAY-RUNから居合へ構える場合の入力は、斜め方向でⒷⒶのスライド入力だ。

敵の攻撃をガードインパクトしたあともガード不能技の狙いどころのひとつ。ガード不能技はガードインパクト不可という性質を持っているので、ガードインパクトされたあとに、すかさずガードインパクトを入れ込んでくる相手に対して狙っていくといい。先読みが重要だ。


ガードインパクト成功。本来ならすぐに攻撃すべきだが…、


ガードインパクト返しを使う敵には居合を狙ってもいい。

確定コンボでダメージを稼げ！

空中制御や受け身といったシステムが存在するこのゲームでは、ヒット数の多い空中コンボが大ダメージにつながるというわけではない。確実に一定量のダメージを奪うなら、威力の高い攻撃を1発決めるほうが効果的だ。

ミツルギの確定コンボとして、まず第一にマスターしてもらいたいものが⇘Ⓑ→⇩⇘⇨Ⓑである。⇘Ⓑで敵を浮かせたあと⇩⇘⇨Ⓑを空中で一発入れるだけだが、⇩⇘⇨Ⓑ自体の攻撃力が高いので、これだけでゲージ約3分の1程度のダメージを奪うことができる。⇩⇘⇨Ⓑをホールドせずに最速で出すことがポイントだ。

また、Ⓑ⇨をカウンターヒットさせて敵を崩せば⇩⇘⇨Ⓑが地上コンボとして確定する。上段攻撃のⒷ⇨だが狙っていく価値は十分にある。

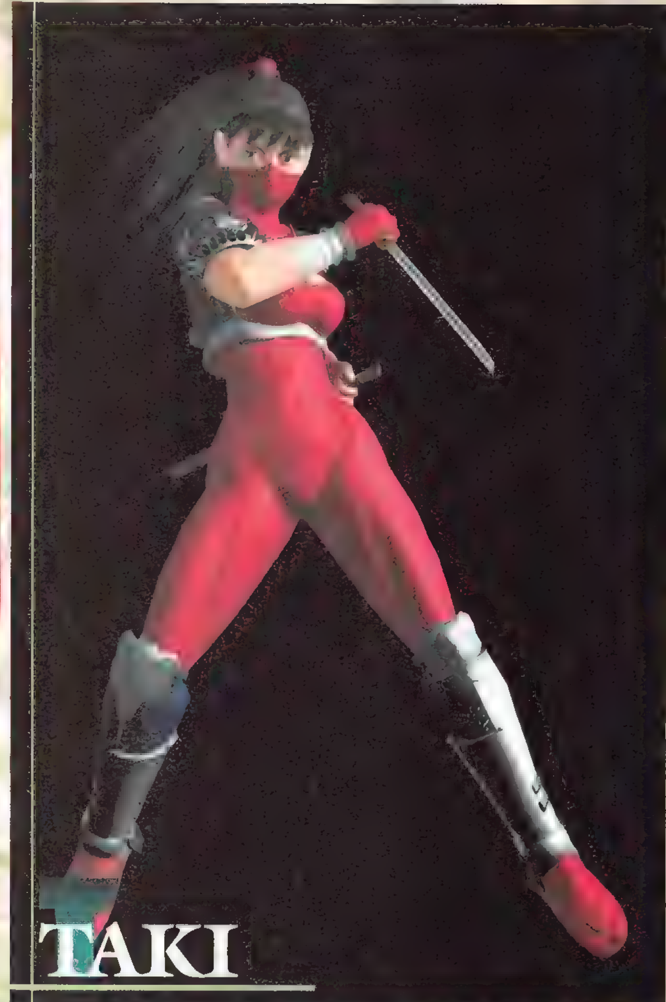

中段攻撃の⇘Ⓑで敵を浮かせたあとに…、


⇩⇘⇨Ⓑで追い打ち。確定コンボとしては威力も高い。


上段攻撃のⒷ⇨をカウンターでヒットさせてれば…、


崩れたところに⇩⇘⇨Ⓑで追い打ちすることができるぞ。

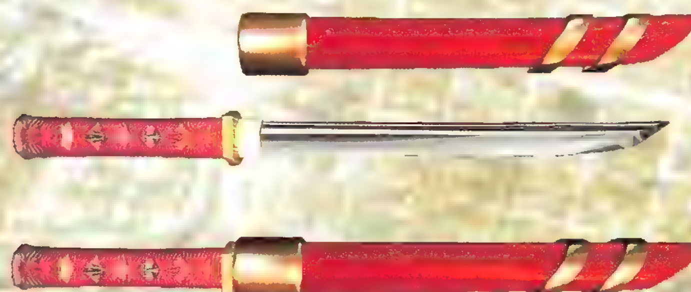
キャラクター紹介



封魔の朧 タキ

使用武器：忍者刀
武器名：裂鬼丸＆滅鬼丸
流派：夢想抜刀流
年齢：25歳
生年月日：不明
家族構成：両親、兄弟いずれも病死。恩師トキ
出身地：日本
身長：170cm
体重：53kg
血液型：A型

Weapon



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
裂抜(サキヌキ)	Ⓐ	上	10
断抜(タチヌキ)	Ⓑ	中	15
誅(チュウ)	Ⓚ	上	18
影裂(カゲサキ)	⬇Ⓐ	特中	12
闇断(ヤミダチ)	⬇Ⓑ	中	16
陰誅(インチュウ)	⬇Ⓚ	下	11
逆裂(ギャクサキ)	背を向けてⒶ	上	12
逆断(ギャクダチ)	背を向けてⒷ	中	17
逆誅(ギャクチュウ)	背を向けてⓀ	上	17
影逆裂(カゲギャクサキ)	背を向けて⬇Ⓐ	下	8
闇逆断(ヤミギャクダチ)	背を向けて⬇Ⓑ	中	20
隠逆誅(オンギャクチュウ)	背を向けて⬇Ⓚ	下	14
落幽(オトシカスカ)	⇖or⇧or⇗Ⓐ	中	20
落無凪(オトシナギ)	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	25
翔誅(ショウチュウ)	⇖or⇧or⇗Ⓚ	上	17
落幽(オトシカスカ)	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	中	31
落無凪(オトシナギ)	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	25
跳誅(チョウチュウ)	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	上	17
垂幽(タレカスカ)	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	23
垂闇撫(タレヤミナデ)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中	28
弓誅(キョウチュウ)	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	中	18
厨子(ズシ)	Ⓐ⇨	中・中	21,21
裂組(サキグミ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	10,14
断変(タチカワリ)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	10,14,17
浮断変(ウキタチカワリ)	Ⓐ,Ⓐ,⇨Ⓑ	上・上・中	10,14,20
乱破(ラッパ)	Ⓐ,Ⓑ	上・中	10,19
乱破変(ラッパガワリ)	Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	10,19,28
乱破(ラッパ)~宿(ヤドリ)へ	Ⓐ,☗Ⓑ,ⒷorⒶ,Ⓑ,Ⓑ☗	上・中	10,19
組乱破(クミラッパ)	Ⓐ,Ⓑ,Ⓚ	上・中・上	10,19,23
乱波式妖(ラッパシキヨウ)	Ⓐ,Ⓑ,⇦Ⓑ+Ⓚ	上・中・下	10,19,25
烈(レツ)	⇨Ⓐ	上	12
惑刃(マドイバ)	⇨➡Ⓐ	上	24
惑刃(マドイバ)~宿(ヤドリ)へ	⇨➡Ⓐ☗	上	24
苛烈(カレツ)	⇨➡Ⓐ,Ⓑ	上・中	24,8
迅烈(ジンレツ)	⇨➡Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	24,8,12
惨烈(ザンレツ)	⇨➡Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中・中	24,8,12,18
影裂(カゲサキ)	[illegible]Ⓐ	特中	12
忍鳳(シノビツタ)	[illegible]Ⓐ	下	33
幽(カスカ)	[illegible]Ⓐ	下	17
幽誅(ユウチュウ)	⇩Ⓐ,Ⓚ	下・下	17,13

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
朧(オボロ)~宿(ヤドリ)へ	⇦Ⓐ	下	17
揺刃(ユラギバ)	⇦⬅Ⓐ	上	20
蛍(ホタル)	立ち途中Ⓐ	中	21
影狩(カゲカリ)	立ち途中Ⓐ,Ⓐ	中・上	21,14
乱影狩(ランエイガリ)	立ち途中Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	中・上・中	21,14,33
十字(ジュウジ)	Ⓑ,Ⓐ	中・上	15,12
影十字(カゲジュウジ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ	中・上・下	15,12,24
十字組(ジュウジグミ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓚ	中・上・上	15,12,33(48)
十字架(ジュウジガケ)	Ⓑ,Ⓐ,⇨Ⓚ	中・上・中	15,12,17
十字(ジュウジ)~宿(ヤドリ)へ	Ⓑ,Ⓐ☗	中・上	15,12
十字笹火(ジュウジササビ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ+Ⓑor⇧Ⓐ+Ⓑor⇩Ⓐ+Ⓑ	中・上	15,12
断組(タチグミ)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,18
断組(タチグミ)~宿(ヤドリ)へ	Ⓑ,☗Ⓑ,ⒷorⒷ,Ⓑ,Ⓑ☗	中・中	15,18
組征伐(クミセイバツ)	Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	15,18,28
断誅(ダンチュウ)	Ⓑ,Ⓚ	中・上	15,24(43)
断影狩(ダンエイガリ)	Ⓑ,Ⓚ,Ⓐ	中・上・上	15,24(43),11
無凪(ナギ)	⇩Ⓑ	中	21
無影狩(ムエイガリ)	⇩Ⓑ,Ⓐ	中・上	21,11
揚羽(アゲハ)	⇘Ⓑ	中	22
闇断(ヤミタチ)	⇗Ⓑ	中	15
断抜(タチヌキ)~宿(ヤドリ)へ	⇦Ⓑ	中	12
影紙縒(カゲコヨリ)	⇨Ⓑ	中	24
鉄砲駆(テッポウガケ)	⇨➡Ⓑ	中	50 遠距離の場合は33
徹(トオシ)	⇦⬅Ⓑ	中	28
闇撫(ヤミナデ)	立ち途中Ⓑ	中	28
闇縛(ヤミシバリ)	立ち途中Ⓑ,Ⓑ	中・下	28,26
闇縛(ヤミシバリ)	Ⓖ+⬉着地際Ⓑ,ⒷorⒼ+⬆着地際Ⓑ,ⒷorⒼ+⬈着地際Ⓑ,Ⓑ	中・下	28,26
闇撫笹火(ヤミナデササビ)	立ち途中Ⓑ,Ⓐ+Ⓑor⇧Ⓐ+Ⓑor⇩Ⓐ+Ⓑ	中	28
逆断笹火(ギャクダチササビ)	背を向けてⒷ中にⒶ+Ⓑ	中	17
封魔龍炎剣(フウマリュウエンケン)	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓑ	ガード不能	71
連誅(レンチュウ)	Ⓚ,Ⓚ	上・上	18,21
三連誅(サンレンチュウ)	Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	上・上・上	18,21,21
水面誅(スイメンチュウ)	Ⓚ,Ⓚ,⇩Ⓚ	上・上・下	18,21,17
潜針誅(センシンチュウ)	⇩Ⓚ	下	17
撃誅(ゲキチュウ)	⇩Ⓚ,Ⓚ	下・中	17,26
疾殺(シッサツ)	⇘Ⓚ	中	18
疾空殺(シックウサツ)	⇘Ⓚ,Ⓚ	中・中	18,20
疾空滅殺(シックウメッサツ)	⇘Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	中・中・中	18,20,30
疾殺(シッサツ)~風車(カザグルマ)	⇘Ⓚ,Ⓑ+Ⓚ	中	18
疾殺(シッサツ)~歪車(ヒズミグルマ)	⇘Ⓚ,⇧Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓑ+Ⓚ	中	18

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
疾空殺(シックウサツ)~風車(カザグルマ)	⇘Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ+Ⓚ	中・中	18,20
疾空殺(シックウサツ)~歪車(ヒズミグルマ)	⇘Ⓚ,Ⓚ,⇧Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓑ+Ⓚ	中・中	18,20
隠誅(オンチュウ)	⇗Ⓚ	下	13
喝誅(カッチュウ)	⇦Ⓚ	上	23
喝連誅(カッシャチュウ)	⇦Ⓚ,Ⓚ	上・下	23,17
裏雷(ウラアズマ)	⇦⬅Ⓚ	中	28
雷宙(アズマガエリ)	⇦⬅Ⓚ,Ⓚ	中・中	28,18
天誅(テンチュウ)	⇨Ⓚ	中	22
天影狩(テンエイガリ)	⇨Ⓚ,Ⓐ	中・上	22,11
地旋誅(チセンチュウ)	⇨➡Ⓚor⇨Ⓐ+Ⓚor⇦Ⓐ+Ⓚ	特中・特中	22,22
跳誅(チョウチュウ)	Ⓖ+⇧Ⓚ	上	17
弾連誅(ダンレンチュウ)	Ⓖ+⇧Ⓚ,Ⓚ	上・下	17,12
三弾誅(サンダンチュウ)	Ⓖ+⇧Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	上・下・上	17,12,20
疾空滅殺(シックウメッサツ)	Ⓖ+⇖着地際Ⓚ,Ⓚ,ⓀorⒼ+⇧着地際Ⓚ,Ⓚ,ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	中・中・中	18,20,30
疾空殺(シックウサツ)~風車(カザグルマ)	Ⓖ+⇖着地際Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ+ⓀorⒼ+⇧着地際Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ+ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ+Ⓚ	中・中	18,20
陰誅(インチュウ)~宿(ヤドリ)へ	しゃがみから⇘Ⓚ☗	下	11
浮鉢割(ウキハチワリ)	立ち途中Ⓚ	中	23
笹火宙(ササビガエリ)	Ⓐ+Ⓑor⇩Ⓐ+Ⓑor⇩Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
式妖塵(シキヨウジン)	しゃがみから⇗Ⓐ+Ⓑ	特中	20
風車(カザグルマ)	Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
車影狩(シャエイガリ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ	上	11
疾風車(ハヤテグルマ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ	中	33
雷雲車(ライウングルマ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ	中・中	33,28
竜巻車(タツマキグルマ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓚ	中・中	33,23
雷鳴車(ライメイグルマ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	33,28,52
風斬車(カザキリグルマ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓚ,Ⓑ	中・中・中	33,23,28
歪車(ヒズミグルマ)	⇧Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
逆手車(サカテグルマ)	⇧Ⓑ+Ⓚ,Ⓐor⇩Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ	上	33
式妖弾(シキヨウダン)	⇦Ⓑ+Ⓚ	下	20
式影狩(シキエイガリ)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ	上	20,11
崩誅(ホウチュウ)	背を向けてⒷ+Ⓚ	中	14
流雲鎚(リュウウンツイ)	Ⓐ+Ⓚ	中・中	22,17
巻雲鎚(カンウンツイ)	⇧☆or⇩☆Ⓐ+Ⓚ	上・上	17,17
影誅(エイチュウ)	しゃがみ中Ⓐ+Ⓚ	下	16
影浮誅(エイフチュウ)	しゃがみ中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	下・中	16,23
鼯笹火(ムササビ)	⇗Ⓐ+Ⓚor⇩Ⓐ+Ⓚor⇘Ⓐ+Ⓚ	中	30
鼯笹火(ムササビ)	背を向けて⇗Ⓐ+Ⓚor⇩Ⓐ+Ⓚor⇘Ⓐ+Ⓚ	中	37
宿(ヤドリ)	⇩⇙⇦		



た。そして、封呪を施した鞘に収めていなければ、彼女の力を以てしても押さえきれないほどの凶悪な刀になってしまったのである。

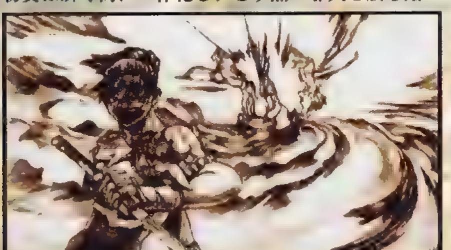
時を同じくして、大陸から新たな邪剣と狂戦士の噂が日本に伝わる。タキは、裂鬼丸が未だに何かと共鳴し続けていることから、それが破壊されなかったもう一方のソウルエッジであることを悟った。

ソウルエッジと滅鬼丸。この2つの武器をぶつけて、相打ちにしようと考えたタキは、ナイトメアの持つソウルエッジを目指す。そして、腰に携えた滅鬼丸を見つめて、タキは考えた。「これほどまでの刀とは……しかし、何とか使いこなせないものだろうか……」



●邪剣の破片を入手して帰国したタキは、破損した愛刀・裂鬼丸にソウルエッジのかけらを打ち込んでみた。しかし、相性が合わずに断念。そんな折、恩師トキが放ったと思われる刺客の襲撃が相次ぐ。難なく返り討ちにするものの、刺客達の狙いが八兵衛から授かった謎の霊刀滅鬼丸であることが判明する。「この滅鬼丸には恐ろしい力が秘められている。この刀をトキに渡してはならん。タキよ、くれぐれも頼んだぞ……」

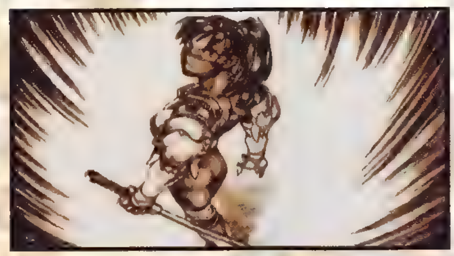
八兵衛の言葉を思いだしたタキは、隠しておいた滅鬼丸とソウルエッジの融合を試みた。すると2つの物質は瞬く間に一体化し、どす黒い邪気を放ち始め



●「…邪気よ……散れえぃっ！！」
タキの裂帛の気合を乗せた滅鬼丸の一撃がインフェルノを貫いた。

敵と同じ邪性を持つ武器を彼女は自在に御する事が出来たのだ。
が、かすかな滅鬼丸の鳴動と共に彼女の胸騒ぎは収まらなかった。
「…終わらない、というのか」
しかし彼女はやり遂げるだろう。

そしていつもの台詞を言うだけだ「封魔完了」と…。



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
宿駆(ヤドリガケ)	宿中⇨	特殊移動	
風宿(カザヤドリ)	宿中Ⓐ	上	39
宿影狩(シュクエイガリ)	宿中⇦Ⓐ	上	11
静魂宿(シズダマヤドリ)	宿中Ⓑ	中	47
妖宿(アヤカシヤドリ)	宿中Ⓚ	中	18
荒神宿(アラガミヤドリ)	宿中Ⓐ+Ⓑ	ガード不能	66
木霊宿(コダマヤドリ)	宿中⇘Ⓚor⇧Ⓚor⇗Ⓚ	中・中	28,28
凶月宿(マガツキヤドリ)	宿中⇖Ⓚ,Ⓐor⇧Ⓚ,Ⓐor⇗Ⓚ,Ⓐ	中・中・中	23,23,47
忌影宿(イミカゲヤドリ)	宿中⇩Ⓚ	下	22
裂抜(サキヌキ)	⇗方向走り中Ⓐ	上	8
裂組(サキグミ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓐ	上・上	8,14
断変(タチカワリ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	8,14,17
浮断変(ウキタチカワリ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓐ,⇨Ⓑ	上・上・中	8,14,20
乱破(ラッパ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ	上・中	8,19
乱破変(ラッパガワリ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	8,19,28
乱破(ラッパ)~宿(ヤドリ)へ	⇗方向走り中Ⓐ,♠Ⓑ,Ⓑor Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ♠	上・中	8,19
組乱破(クミラッパ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓚ	上・中・上	8,19,23
乱波式妖(ラッパシキヨウ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ,⇦Ⓑ+Ⓚ	上・中・下	8,19,25
断抜(タチヌキ)	⇗方向走り中Ⓑ	中	15
十字(ジュウジ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ	中・上	15,12
影十字(カゲジュウジ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ	中・上・下	15,12,24
十字組(ジュウジグミ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ,Ⓚ	中・上・上	15,12,33(48)
十字架(ジュウジガケ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ,⇨Ⓚ	中・上・中	15,12,27
十字(ジュウジ)~宿(ヤドリ)へ	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ♠	中・上	15,12
十字笹火(ジュウジササビ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓐ中Ⓐ+Ⓑor⇧Ⓐ+Ⓑor⇩Ⓐ+Ⓑ	中・上	15,12
断組(タチグミ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,18
断組(タチグミ)~宿(ヤドリ)へ	⇗方向走り中Ⓑ,♠Ⓑ,Ⓑor Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ♠	中・中	15,18
組征伐(クミセイバツ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	15,18,28
断誅(ダンチュウ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓚ	中・上	15,24(43)
断影狩(ダンエイガリ)	⇗方向走り中Ⓑ,Ⓚ,Ⓐ	中・上・上	15,24(43),11
喝誅(カッチュウ)	⇗方向走り中Ⓚ	上	23
喝遮誅(カッシャチュウ)	⇗方向走り中Ⓚ,Ⓚ	上・下	23,17
笹火宙(ササビガエリ)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
歪車(ヒズミグルマ)	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
眩刃(クラミバ)	⇩方向走り中Ⓐ	中	27
斬魔鬼炎剣(ザンマキエンケン)	⇩方向走り中Ⓑ	中・中	13,20
巻雲墜(カンウンツイ)	⇩方向走り中Ⓚ	上・上	17,17
流刃(ナガレバ)	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ	上・上・中	17,17,31
笹火宙(ササビガエリ)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
巻雲墜(カンウンツイ)~風車(カザグルマ)	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓑ+Ⓚ	上・上	17,17

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
巻雲墜(カンウンツイ)~歪車(ヒズミグルマ)	⇩方向走り中Ⓚ,⇧Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓑ+Ⓚ	上・上	17,17
歪車(ヒズミクルマ)	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
眩抜(クラミヌキ)	⇩方向走り中●Ⓐ	中	37
惑刃(マドイバ)	⇖方向走り中Ⓐ	上	6
惑刃(マドイバ)~宿(ヤドリ)へ	⇖方向走り中Ⓐ♠	上	6
苛烈(カレツ)	⇖方向走り中Ⓐ,Ⓑ	上・中	6,8
迅烈(ジンレツ)	⇖方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	6,8 12
惨烈(ザンレツ)	⇖方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中・中	6,8,12,18
鉄砲駆(テッポウガケ)	⇖方向走り中Ⓑ	中	47 遠距離の場合は33
崩誅(ホウチュウ)	⇖方向走り中Ⓚ	中	14
笹火宙(ササビガエリ)	⇖方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
歪車(ヒズミグルマ)	⇖方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇖方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
揺刃(ユラギバ)	⇦方向走り中Ⓐ	上	20
徹(トオシ)	⇦方向走り中Ⓑ	中	28
裏雷(ウラアズマ)	⇦方向走り中Ⓚ	中	28
雷宙(アズマガエリ)	⇦方向走り中Ⓚ,Ⓚ	中・中	28,18
笹火宙(ササビガエリ)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
風車(カザグルマ)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
惑刃(マドイバ)	⇨方向走り中Ⓐ	上	24
惑刃(マドイバ)~宿(ヤドリ)へ	⇨方向走り中Ⓐ♠	上	24
苛烈(カレツ)	⇨方向走り中Ⓐ,Ⓑ	上・中	24,8
迅烈(ジンレツ)	⇨方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	24,8,12
惨烈(ザンレツ)	⇨方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中・中	24,8,12,18
鉄砲駆(テッポウガケ)	⇨方向走り中Ⓑ	中	50 遠距離の場合は33
滑誅(カッチュウ)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
笹火宙(ササビガエリ)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
風車(カザグルマ)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
裂抜(サキヌキ)	⇘方向走り中Ⓐ	上	8
裂組(サキグミ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓐ	上・上	8,14
断変(タチカワリ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	8,14,17
浮断変(ウキタチカワリ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓐ,⇨Ⓑ	上・上・中	8,14,20
乱破(ラッパ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓑ	上・中	8,19
乱破変(ラッパガワリ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	8,19,28
乱破(ラッパ)~宿(ヤドリ)へ	⇘方向走り中Ⓐ,♠Ⓑ,Ⓑor Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ♠	上・中	8,19
組乱破(クミラッパ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓚ	上・中・上	8,19,23
乱波式妖(ラッパシキヨウ)	⇘方向走り中Ⓐ,Ⓑ,⇦Ⓑ+Ⓚ	上・中・下	8,19,25
断抜(タチヌキ)	⇘方向走り中Ⓑ	中	15
十字(ジュウジ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓐ	中・上	15,12
影十字(カゲジュウジ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ	中・上・下	15,12,24

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
十字組(ジュウジグミ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓐ,Ⓚ	中・上・上	15,12,33(48)
十字架(ジュウジガケ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓐ,⇨Ⓚ	中・上・中	15,12,27
十字(ジュウジ)~宿(ヤドリ)へ	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓐ♠	中・上	15,12
十字笹火(ジュウジササビ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓐ中Ⓐ+Ⓑor⇧Ⓐ+Ⓑor⇩Ⓐ+Ⓑ	中・上	15,12
断組(タチグミ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,18
断組(タチグミ)~宿(ヤドリ)へ	⇘方向走り中Ⓑ,♠Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,18
組征伐(クミセイバツ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	15,18,28
断誅(ダンチュウ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓚ	中・上	15,24(43)
断影狩(ダンエイガリ)	⇘方向走り中Ⓑ,Ⓚ,Ⓐ	中・上・上	15,24(43),11
喝誅(カッチュウ)	⇘方向走り中Ⓚ	上	23
喝遮誅(カッシャチュウ)	⇘方向走り中Ⓚ,Ⓚ	上・下	23,17
笹火宙(ササビガエリ)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
歪車(ヒズミグルマ)	⇘方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
眩刃(クラミバ)	⇧方向走り中Ⓐ	中	27
斬魔鬼炎剣(ザンマキエンケン)	⇧方向走り中Ⓑ	中・中	13 20
巻雲墜(カンウンツイ)	⇧方向走り中Ⓚ	上・上	17 17
流刃(ナガレバ)	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ	上・上・中	17,17,31
巻雲墜(カンウンツイ)~風車(カザグルマ)	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓑ+Ⓚ	上・上	17,17
巻雲墜(カンウンツイ)~歪車(ヒズミグルマ)	⇧方向走り中Ⓚ,⇧Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓑ+Ⓚ	上・上	17,17
笹火宙(ササビガエリ)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
歪車(ヒズミグルマ)	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
眩抜(クラミヌキ)	⇧方向走り中●Ⓐ	中	37
惑刃(マドイバ)	⇗方向走り中Ⓐ	上	6
惑刃(マドイバ)~宿(ヤドリ)へ	⇗方向走り中Ⓐ♠	上	6
苛烈(カレツ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ	上・中	6,8
迅烈(ジンレツ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中	6,8,12
惨烈(ザンレツ)	⇗方向走り中Ⓐ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	上・中・中・中	6 8,12,18
鉄砲駆(テッポウガケ)	⇗方向走り中Ⓑ	中	47 遠距離の場合は33
崩誅(ホウチュウ)	⇗方向走り中Ⓚ	中	14
笹火宙(ササビガエリ)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓑ	特殊移動	
歪車(ヒズミグルマ)	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
宿(ヤドリ)	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓚ		
卒塔婆返(ソトバガエシ)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	48
送火(オクリビ)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
釣瓶落(ツルベオトシ)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60
閣落(タカドノオトシ)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	55
逢魔送(オウマオクリ)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
崖渡(ガケワタリ)	⇨♠Ⓑ+Ⓖ	投げ技	60

技解説

武器の有効範囲が全キャラ中もっとも狭いタキにとって、体ごと「移動」していく行動は非常に重要。攻撃にしても防御（回避）にしても、積極的に体位置を変化させていく必要がある。

タキの基本行動は、遠～中距離での8WAY-RUN。相手の射程外ギリギリのところで走り続け、攻撃をかわした瞬間に突っ込んでいく。

基本は⇨方向走り中Ⓑで、突進力はピカイチ。ガードされると不利だが、実戦レベルではガードインパクトなどで十分補える。ヒットすれば相手は必ずダウンするので、起き上がりを攻めよう。ただし直線的な技なので、相手に走り回られるとスカりやすい。そういう時は⇨方向走り中ⒶⒷⒷⒷを使えば、移動を止めつつ攻めていける。下段横斬りには弱いが、1発目がカウンターヒットすればその後もすべてつながり、大ダメージを与えられるのも魅力。

⇧（⇩）走り中ⓀⒶと⇧（⇩）走り中Ⓑ（→追い打ち）は、射程は短いもののダメージが高い。流刃は時計回りでないと2発目がほとんどヒットしないので注意。

8WAY-RUN中の技

鉄砲駆（テッポウガケ）



コマンド
⇨方向走り中Ⓑ
ダメージ
47
（遠距離の場合は33）
判定
中

散魔鬼炎剣（ザンマキエンケン）



コマンド
⇩or⇧方向
走り中Ⓑ
ダメージ
13、20
判定
中・中

流刃（ナガレバ）



コマンド：
⇩or⇧方向走り中ⓀⒶ
ダメージ：17,17,31
判定：上・上・中

惨烈（ザンレツ）



コマンド⇨方向走り中ⒶⒷⒷⒷ／ダメージ24,8,12,18／判定上・中・中・中

全キャラ共通の8WAY-RUNとはまた違う、体術を駆使した忍者らしい「移動」もタキの特徴の1つ。

Ⓑ+Ⓚ系の「転がり」は、攻撃をスカしつつ瞬時に移動できるうえに、そこから強力な固有技を出すことも可能。Ⓑ+Ⓚ（風車）は早い上段横斬りで対処されそうな時、⇧or⇩Ⓑ+Ⓚ（歪車）は縦斬りをかわしつつ反撃する時に使っていくのが基本だ。Ⓐ+Ⓑは、おもにリング際へ追い詰められた時の脱出用として使う。

なお、Ⓑ+Ⓚ系は「⇘Ⓚ（疾殺）」「⇘ⓀⓀ（疾空殺）」「⇧or⇩走り中Ⓚ（巻雲墜）」から、Ⓐ+Ⓑは「ⒷⒶ（十字）」「立ち途中Ⓑ（闇撫）」「背を向けてⒷ（逆断）」から派生させることもできる。

特殊移動技

雷鳴車（ライメイグルマ）



コマンドⒷ+ⓀⒷⒷⒷ／ダメージ33,28,52／判定中・中・中

逆手車（サカテグルマ）



コマンド
⇧Ⓑ+ⓀⒶ
or⇩Ⓑ+ⓀⒶ
ダメージ
33
判定
上

笹火宙（ササビガエリ）



コマンド
Ⓐ+Ⓑ
or[illegible]Ⓐ+Ⓑ
ダメージ
-
判定
特殊移動

多段連携技

断変（タチカワリ）



コマンド：ⒶⒶⒷ／ダメージ10,14,17／判定：上・上・中

組乱破（クミラッパ）



コマンド：ⒶⒷⓀ／ダメージ10,19,23／判定：上・中・上

十字架（ジュウジガケ）



コマンド：ⒷⒶ⇨Ⓚ／ダメージ15,12,17／判定：中・上・中

苦労して近付くことができたら、いよいよタキの本領発揮といきたいところだが、ガードインパクトのあるキャリバーでは技の「切れ目」を狙われやすい。そこで、反撃行動のタイミングを取りづらい3段以上の連携技をうまくラッシュに混ぜ、攻撃の密度を上げつつもガードを揺さぶっていきたいところだ。

組み合わせは、基本的に「ⒶⒶ～」「ⒶⒷ～」「ⒷⒶ～」の3つ。ここからは「中段」「下段」「反撃＆ガードインパクト潰し（ディレイ）」を狙っていく。

ⒶⒶ～はⒷか⇨Ⓑにしか派生しないが、ⒶⒶ自体の隙が少ないので、連携をやめてほかの行動に移ることができる。カウンターヒット時はⒶⒶⒷがすべてつながるので、打撃対打撃の局面では出し切ってみてもいいだろう。

ⒶⒷ～とⒷⒶ～は、技こそ違うが使い方は同じ。ⒶⒷは早さ、ⒷⒶはリーチが求められる局面で使っていくといい。

これらのほかに、ⒷⓀⒶ（断影狩）というのもある。Ⓚがヒットすればダウンを奪え、ガードされてもⒶでフォロー可能だ。

OULCALIBURSOULCALIBUR

蹴り技

三弾誅（サンダンチュウ）



コマンド：Ⓖ+⇧ⓀⓀⓀ／ダメージ17,12,20／判定：上・下・上

流雲墜（リュウウンツイ）



コマンド
Ⓐ+Ⓚ
ダメージ
22,17
判定
中・中

地旋誅（チセンチュウ）



コマンド
⇨Ⓚ
or ⇨Ⓐ+Ⓚ
or ⇦Ⓐ+Ⓚ
ダメージ
22,22
判定
特注・特注

斬り技が「移動を封じる横斬り」「ガードを揺さぶる縦斬り」と比較的はっきり分かれているのに対して、蹴り技はその中間の性質を持っている。攻守がはっきりしない状況で、牽制的に出していくといい。

ジャンプ上昇中ⓀⓀⓀとⓀⓀⓀ（三連誅）は2段目まで連続ヒットし、もし立ってくらっていたら3段目を立ちガードしないといけない（しゃがみガードだとくらってしまう）という微妙な性能になっている。2発止めやⓀⓀ⇩Ⓚ（水面誅）と組み合わせて使おう。

⇨（⇦）Ⓐ+Ⓚはかなり広い範囲をカバーしてくれるので、中距離で相手の行動を封じる効果がある。しかし技後の硬直が長いので、ガードインパクトなどでフォローしよう。

技解説

空中制御のあるソウルキャリバーでは、浮かせることが必ずしもダメージにつながるとは言えない。しかしリングアウトの可能性を考えると、勝負どころで相手を跳ね上げれば大きなプレッシャーになることは確か。

⇘Ⓑは、スタンダードな浮かせ技としてはかなり発生が早いが、その分隙も大きいので多用は禁物。⇗（⇘）走り中Ⓚは相手を叩きつけてバウンドさせる効果を持つ。

タキは浮かし技の価値が低いぶん、使用頻度の高い上・中段技と対になるようにして、使い勝手の良い下段技が豊富だ。

その中でも⇙Ⓐは、タキの基本とも言える単発技。ガードされた時の隙は大きいが、攻撃範囲・威力・発生の早さなどの性能はそれを補って余りあるものがある。

⇦Ⓑ+Ⓚは発生こそ遅いものの、ヒットすれば相手を上空高く吹き飛ばす。ガードされても反撃は受けず、モーション中にⒶを押すことで反撃を潰すこともできるので、使い勝手はかなりいい。着地際Ⓐも発生は遅いが、見切られにくくヒット後に空中コンボも望める。

⇩Ⓚはほんのアクセントといったところで、⇩ⓀⓀ（撃誅）まで出し切ってもリスクは少ない。とっさの時のダウン攻撃にもなる。

⇩ⒶⓀ（幽誅）は下→下、しゃがみ中Ⓐ+ⓀⓀ（影浮誅）は下→中のなかなか強力な連携。とくに影浮誅は、1発目がカウンターなら2発目も連続ヒットし、2発目のみがカウンターでヒットした時はうずくまりダウンを奪える。幽誅でしゃがみ、影浮誅で立つという連携が有効だ。

写真に載っていない技としては、「⇦Ⓐ（朧～宿へ）」「しゃがみから⇘Ⓚ⬋（陰誅～宿へ）」がある。一見ラッシュが継続できて便利そうだが、構えるまでに意外と長めのタイムラグがあるので、実際にはあまり実用的ではなかったりするのが残念。

浮かせ技

揚羽（アゲハ）



コマンド
⇘Ⓑ
ダメージ
22
判定
中

崩誅（ホウチュウ）



コマンド
⇗or⇘走り中Ⓚ
ダメージ
14
判定
中

下段を狙う技

忍蔦（シノビヅタ）



コマンド
⇙Ⓐ
ダメージ
33
判定
下

式妖弾（シキヨウダン）



コマンド
⇦Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
20
判定
下

垂幽（タレカスカ）



コマンド
Ⓒ+⇘着地際Ⓐ
orⒼ+⇧着地際Ⓐ
orⒼ+⇗着地際Ⓐ
ダメージ
23
判定
下

潜針誅（センシンチュウ）



コマンド
⇩Ⓚ
ダメージ
17
判定
下

幽誅（ユウチュウ）





コマンド：⇩ⒶⓀ
ダメージ：17,13
判定：下・下

影浮誅（エイフチュウ）





コマンド：
しゃがみ中Ⓐ+ⓀⓀ
ダメージ：16,23
判定：下・中

宿へ派生する技

断抜（タチヌキ）～宿（ヤドリ）へ



コマンド
Ⓑ
ダメージ
12
判定
中

惑刃（マドイバ）～宿（ヤドリ）へ



コマンド
➡Ⓐ➡
ダメージ
24
判定
上

特殊な構えである宿（やどり）は、⇩⇙⇦とレバーを入力する以外にも、「⇨方向走り中Ⓐ（惑刃）」「⇦Ⓐ（朧）」「⇦Ⓑ（断抜）」「ⒶⒷ（乱破）」「ⒷⒶ（十字）」「ⒷⒷ（断組）」「しゃがみから⇘Ⓚ➡（陰誅）」といった技から派生させることが可能。それぞれ操作が微妙に違うので、覚える時に注意すること。

なお、8WAY-RUN中に構える場合はⒶ+Ⓚになる。

SOULCALIBURSOULCALIBUR

宿から派生する技

風宿（カザヤドリ）





コマンド：宿中Ⓐ
ダメージ：39
判定：上

静魂宿（シズダマヤドリ）



コマンド
宿中Ⓑ
ダメージ
47
判定
中

忌影宿（イミカゲヤドリ）



コマンド
宿中⇩Ⓚ
ダメージ
22
判定
下

凶月宿（マガツキヤドリ）







コマンド：宿中⬉ⓀⒶor⇧ⓀⒶor⬈ⓀⒶ／ダメージ23,23,47／判定：中・中・中

宿影狩（シュクエイガリ）



コマンド
宿中⇦Ⓐ
ダメージ
11
判定
上

宿駆（ヤドリガケ）



コマンド
宿中⇨
ダメージ
-
判定
特殊移動

宿とはその名の如く、滅鬼丸の封印を解いて力を宿す構えのこと。全キャラクター中もっとも非力なタキだが、ここからの技はまさに一撃必殺の破壊力を秘めている。構えをキャンセルすることはできないものの、攻めのバリエーションとして大きな力になってくれるはずだ。

Ⓑは宿からの主力。ガードされても先に動けるほど隙が少なく（さすがにスカると危険だが）、ヒットすればカウンターの有無に関わらずダウンを奪え、流雲墜などの追い打ちが確定する。Ⓑを連打して宿のモーションを見せず、ほかの技から素早く連携させていくといい。

Ⓐは一瞬体を横にずらしてから一気に斬りかかるので、反撃を避けつつ攻撃できる。隙も少なく便利な技だが、相手をリング際に追い詰めた状態で使うと自分から落ちてしまうことがあるので注意。

⇩Ⓚは、下段を狙うというよりも相手の上・中段技の下に潜り込むようにして使うといい。

宿中⇧方向ⓀⒶ（凶月宿）と宿中Ⓐ+Ⓑ（荒神宿）は、当てるのは難しいが凄まじい威力。凶月宿は落下地点を調整できるので、密着状態で反撃技をスカしたり、リーチの長いキャラ相手に遠距離から跳び込むようにして出すと有効だ。

宿中⇨（宿駆）は入力した瞬間に相手のほうへ向き直るので、走って逃げる相手を捉えることができる。



ヒットアンドアウェイで華麗に立ち回ろう

初心者にはイケイケで押せるが、あるレベルを越えた相手には途端に辛くなるタキ。慎重かつ大胆に、「静」と「動」の切り換えが重要だ。

積極的に動いてチャンスをつくれ

タキは武器の有効範囲が狭いため、どのキャラと闘う場合でも例外なく「相手の攻撃は届くが、こちらからは手が出せない」間合いができてしまう。ほかのキャラではガード後に反撃できる技に対しても反撃が届かず、結局いいように手を出されてリング際まで追い込まれてしまうこともあるだろう。そういった技を気軽に使わせないためにも、常に8WAY-RUNでフィールドを走り回り、標的を絞らせないようにしていきたい。まずは「相手の攻撃は触れずに避けるもの」という意識を持つこと、これがタキを使ううえでの「基本」だ。

8WAY-RUN中に出す技は、⇨方向Ⓑと⇨方向Ⓐが主力。ともにリーチ（Ⓑは突進力）があるので、「相手の技だけが届く間合い」にいる時間を少なくしてくれる。もし相手が大きな隙を見せていたら、さらに踏み込んで⇧（⇩）Ⓑや⇧（⇩）ⓀⒶを決めよう。


円の動きで機会を窺い、


隙をみて突っ込む。


⇨方向走り中Ⓐは、宿に派生してもいい。

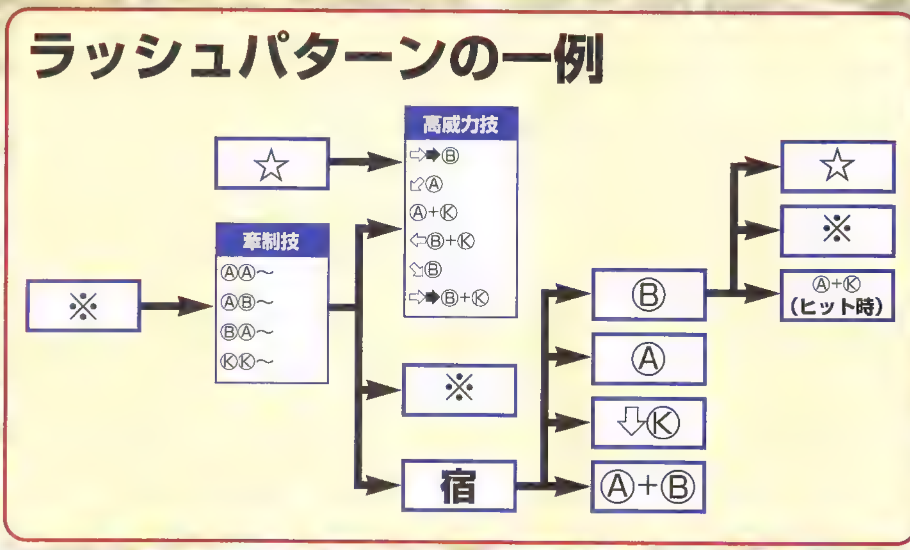
接近戦をモノにせよ！

首尾よく近付くことができたら、隙の少ない攻撃をうまくつないでラッシュをかけよう。とりあえず威力は無視して手数を散らし、そのなかに「本命」を混ぜてまとまったダメージを狙っていく。

連携の構築には、大きく分けて2つのアプローチがある。1つは多段連携技を1～2発で止め、再び別の多段連携技につないでいくというもの。割り込み（ガードインパクト）ポイントを任意にずらして細かいダメージを稼ぎつつ、ひるんだところに攻撃力の高い技を仕掛けていく方法。

もう1つは、連携からいったん宿を経由するもの。宿中Ⓑをガードさせると先に動けるので、連携で押さえ込んでから再び宿に派生していける。宿中の技自体がさまざまな効力を持っているので、構える前後の隙を狙われても対処できるのも魅力。

これらの連携は、隙なく最速でつなげていこうとすると徐々に間合いが離れてしまう。そこで、斜め前方向への8WAY-RUNや宿駆もうまく使っていきたい。とくに後ろへ下がってこちらの技をスカらせようとする相手には、Ⓑ+Ⓚで一気に近付いて投げを狙うなど、大胆な行動が意外と有効だ。




ⒶⒷやⒷⒶから構えをとり、


とりあえずⒷを狙う。


相手としては反撃したくなるが、こちらが有利だ。

防御からの切り返し

いくら攻めを充実させたとしても、リーチの差が試合の流れに大きな影響を与えるキャリバーでは、最後まで攻めきることはかなり難しい。現実問題、タキを使う人にはほかのキャラ以上に相手の攻撃を「受け流す」技術が要求されることになる。

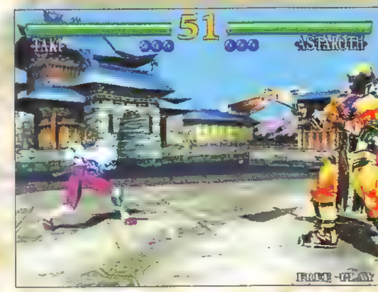
全キャラ共通となるガードインパクト以外では、⇦⬅Ⓑが有効。上体を引きながら攻撃するので、相手の技をかわしつつ攻撃することができる。隙の大きい技をガードされた時に、それをフォローするかたちで使うといいだろう。

Ⓑ+Ⓚは、上段攻撃をすかしつつ接近できる。けっこう潰されやすいが、うまく潜り込めた時はⒷⒷⒷの追加入力を狙っていこう。ちなみに、ⒷⓀⒷであれば3発とも確定するが、着地で受け身を取られると反撃を受けてしまうのでやめたほうがいい。

遠距離でリーチの長い攻撃を出してこちらの8WAY-RUNを阻止してくる相手には、ダイレクトに宿→⬂ⓀⒶを狙ってみよう。ジャンプで攻撃をかわしつつ、クリーンヒットすれば全体力の5割弱を奪い取ることができる。



とても使える⇦⬅Ⓑ。リングアウト能力も高い。



やや先読みで宿っておき、

リング際に追い詰められた時は、連携の切れ目を見切ってⒶ+Ⓑで中央へ切り返そう。



ヒットしそうならⒶを押す。Ⓚだけなら隙は少ない。

カウンターちょっとイイ話

タキの技は、カウンターヒット時により高い効果を得られるものが多い。知っていれば戦力アップは間違いなしだ。

なお、ここでは8WAY-RUN中に攻撃をくらうことを「小カウンター」、技の出始めにくらうことを「大カウンター」と呼ぶ。また、キャラの体格や角度によってはこれが当てはまらない場合もあるが、基本的にはこうなるものと思っていて構わないだろう。

●**小カウンターで連続ヒット**…ⒶⒶⒷ、⇨➡ⒶⒶⒶⒷ、立ち途中ⒶⒶⒶ、ⒷⓀ、⇦ⓀⓀ

●**大カウンターで連続ヒット**…ⒶⒶ⇨Ⓑ

●**大カウンターで効果が変化**…Ⓐ+Ⓚ（うずくまり→うずくまりダウン）、立ち途中Ⓚ（のけぞり→浮きダウン）、⇧（⇩）走り中Ⓐ（背向け→うずくまりダウン）

ここで挙げたダウン判定になる技は回復できないので、すかさず流雲墜などで追い打ちしよう。



カウンター流雲墜→流雲墜は、お手軽ながらこのダメージ。

浮かしからのオススメコンボ

振りの早い技が多いので空中コンボは得意そうだが、実際にはまったく逆。空中制御のせいで段数が稼げないうえにリーチの短さが致命的で、多段連携技を狙っても1～2発だけ当たってダメージは雀の涙、というのがオチだ。

ただ、理論上は避けられるとは言え、

●⇦Ⓑ+Ⓚ→ジャンプ昇Ⓐ→⬀Ⓐ

●ジャンプ降Ⓐ→立ち途中Ⓑ→⬀Ⓐ

ぐらいのレベルであれば十分狙っていける。最後はレバーを後ろ方向に入れられると届かないが、大抵はリングアウトを恐れて上下に制御しているので、横斬りの⬀Ⓐがまず決まる。

それ以外の浮かせ技の後は、空中での追撃を狙わず、地面に落ちる瞬間を狙って一発痛い技を当てていこう。ダウン攻撃として有効なのは、「⬀Ⓐ」「Ⓐ+Ⓚ」「⇩Ⓑ」の3つ。⬀Ⓐはもっとも安定してダメージを与えられるが、起き上がりを攻めることはできない。Ⓐ+Ⓚはやや発生が遅く、特定状況でないと確定しないものの攻撃力は高い。⇩Ⓑは攻撃力は低めだが発生が早く、失敗してもあまり隙ができない。状況に応じてうまく使い分けていこう。



浮かし技を当ててもガマンして、



落ちたところを狙おう。



⇦Ⓑ+Ⓚ後Ⓖを押しっぱなしにし、



落下直後を狙ってジャンプ昇Ⓐ。



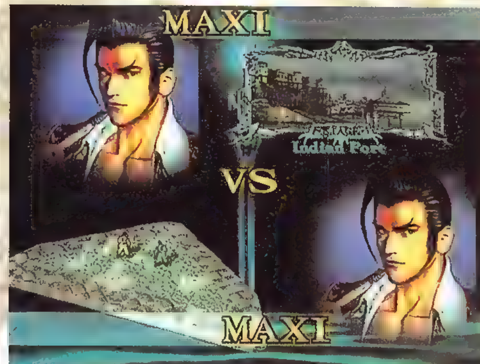
近ければ、その後の⬀Ⓐもほぼ確定だ。

南海の伊達男 マキシ



使用武器：ヌンチャク
武器名：覇汀原（ふぁてぃばる）
流派：七閃架裏破手（しっせんかりはでぃ）
年齢：24歳
生年月日：5月1日
家族構成：両親は既に他界。義兄弟キャン。
家族同様子分たちがいる。
出身地：琉球王国
身長：174cm
体重：57kg
血液型：O型

Weapon





技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
開き(ヒラキ)	Ⓐ	上	13
面弾き(オモテハジキ)	Ⓑ	中	18
挿し顎(サシアゴ)	Ⓚ	上	18
波走り(ナミバシリ)	⬇Ⓐ	特中	14
撥ね飛沫(ハネシブキ)	⬇Ⓑ	中	17
爪挫き(ツマクジキ)	⬇Ⓚ	下	13
返り開き(カエリビラキ)	背を向けてⒶ	上	14
返り面弾き(カエリオモテハジキ)	背を向けてⒷ	中	20
返り挿し顎(カエリサシアゴ)	背を向けてⓀ	上	23
返り波走り(カエリナミバシリ)	背を向けて⬇Ⓐ	下	14
返り撥ね飛沫(カエリハネシブキ)	背を向けて⬇Ⓑ	中	17
返り膝割り(カエリヒザワリ)	背を向けて⬇Ⓚ	下	13
靄散らし(モヤチラシ)	⇖or⇧or⇗Ⓐ	上	24
鴎撃ち(カモメウチ)	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	28
跳び挿し(トビサシ)	⇖or⇧or⇗Ⓚ	中	18
靄散らし(モヤチラシ)	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	上	24
張式改・剛槌落し(チャンシキカイ・ゴウツイオトシ)	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	33
跳び挿し(トビサシ)	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	中	18
降り潮通し(クダリウシオトオシ)	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	22
降り水切(クダリミズキリ)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	下	⇖22 ⇧28 ⇗28
降り蛟(クダリミズチ)	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	中	⇖26 ⇧35 ⇗35
開陽(カイヨウ)	通常構え		
繋ぎ閉じ(ツナギトジ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	13,18
流れ錦漢打ち(ナガレニシキオトコウチ)	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中・中・中・中	13,18,13,13,15,18
潮走り(ウシオバシリ)	⇙Ⓐ	下	32
波走り(ナミバシリ)	⇩Ⓐ	特中	14
開陽・裏抜き鐘漏(カイヨウ・ウラヌキショウロウ)	⇘Ⓐ	中	28
白帆閉じ(シラホトジ)	⇦Ⓐ	上	33
繋ぎ鰓通し(ツナギエラトオシ)	⇦Ⓐ,Ⓑ	上・上	33,44
繋ぎ鰓通し(ツナギエラトオシ)	⇦Ⓐ,ⓑⒷ	上・上	33,44

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
繋ぎ荒波漢魂(ツナギアラナミオトコダマシイ)	⇦Ⓐ,Ⓑ◆	上・中・中・中・中・中	33,9,37,37,37,37
繋ぎ荒波漢魂(ツナギアラナミオトコダマシイ)	⇦Ⓐ,Ⓑ◆,Ⓖ	上・中	33,9
繋ぎ峰雲(ツナギミネグモ)	⇦Ⓐ,ⓑⒶ	上・中	33,18
流れ雲槐裏鐘漏(ナガレウンカイウラショウロウ)	⇦Ⓐ,ⓑⒶ,Ⓐ	上・中・中	33,18,23
絡み雲龍唸り双哭(カラミウンリュウウナリソウコク)	⇦Ⓐ,ⓑⒶ,Ⓐ,Ⓑ	上・中・中・中	33,18,23,18
唸り深淵(ウナリシンエン)	⇦◆Ⓐ	下	34
閉じ(トジ)	⇨Ⓐ	上	20
荒波閉じ(アラナミトジ)	⇨◆Ⓐ	上	33
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	⇩⇘⇨Ⓐ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
架け巻龍(カケカンリュウ)	ⒶⓀ	上・中	23,22
架け降龍(カケコウリュウ)	ⒶⓀ◆	中	35
開陽・波女雲(カイヨウ・ナミメグモ)	しゃがみから⇘Ⓐ	下	7
開陽・波女雲(カイヨウ・ナミメグモ)	しゃがみから⇘Ⓐ,Ⓐ	下・下	7,7
開陽・波女雲(カイヨウ・ナミメグモ)	しゃがみから⇘Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	下・下・下	7,7,7
巴開き(トモエビラキ)	立ち途中Ⓐ	中	20
繋ぎ波紋(ツナギハモン)	Ⓑ,Ⓐ	中・上	18,20
流れ波輪(ナガレハリン)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓐ	中・上・上	18,20,23
流れ龍影(ナガレリュウエイ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	18,20,30
絡み伏龍(カラミフクリュウ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ,Ⓚ	中・上・中・下	18,20,30,30
乱れ鯨波(ミダレゲイハ)	Ⓑ,Ⓐ,Ⓚ	中・上・中	18,20,26(45)
反撥ね(ソリバネ)	⇙Ⓑ	中	21
沙魚通し(サギョトオシ)	⇩Ⓑ	中	17
開陽・弾き沙魚狩り(カイヨウ・ハジキサギョガリ)	⇘Ⓑ	中	30
帆桁弾き(ホゲタハジキ)	⇦Ⓑ	中	23
繋ぎ波刃(ツナギロウハ)	⇦Ⓑ,Ⓐ	中・下	23,28
乱れ浮島(ミダレウキシマ)	⇦Ⓑ,Ⓐ,Ⓚ	中・下・中	23,28,30
繋ぎ渦旋(ツナギカセン)	⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中	23,30
流れ渦黒南風(ナガレウズクロバエ)	⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ	中・中・中・中	23,30,28,33
乱れ舞雲(ミダレマイグモ)	⇦Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・上	23,30,39
架け蒼浪(カケソウロウ)	⇦Ⓑ,Ⓚ	中・下	23,30
鰓抜き(エラヌキ)	⇨Ⓑ	上	44
鰓抜き(エラヌキ)	⇨ⓑⒷ	上	44

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
開陽・漢魂(カイヨウ・オトコダマシイ)	⇨Ⓑ◆	中・中・中・中・中	9,37,37,37,37
開陽・漢魂(カイヨウ・オトコダマシイ)	⇨Ⓑ◆,Ⓖ	中	9
竜骨割り(リュウコツワリ)	⇨ⓢⒶ	中	18
繋ぎ龍鐘(ツナギリュウショウ)	⇨ⓢⒶ,Ⓐ	中・中	18,23
流雲荒れ双哭(リュウウンアレソウコク)	⇨ⓢⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中	18,23,18
浪華弾き(ロウカハジキ)	⇨◆Ⓑ	中	47
浪華弾き(ロウカハジキ)・キャンセル	⇨◆Ⓑ,Ⓖ		
撥ね沙魚通し(ハネサギョトオシ)	立ち途中Ⓑ	中	22
爪挫き(ツマクジキ)	⇙Ⓚ	下	13
膝挫き(ヒザクジキ)	⇩Ⓚ	下	17
繋ぎ覇龍(ツナギハリュウ)	⇩Ⓚ,Ⓑ	下・中	17,33
架け牙龍(カケガリュウ)	⇩Ⓚ,Ⓚ	下・下	17,28
巻き投錨(マキトウビョウ)	⇘Ⓚ	中	20
骸挫き(ムクロクジキ)	⇦Ⓚ	上	30
骸狩り(ムクロガリ)	⇦◆Ⓚ	上	39
裏骸挫き(ウラムクロクジキ)	⇨Ⓚ	上	30
張式改・轟疾風(チャンシキカイ・ゴウシップウ)	⇨◆Ⓚ	上	36
張式改・吊し裂尾(チャンシキカイ・ツルシレツビ)	⇩⇘⇨Ⓚ	中・中・中・中	14,14,18,18
帆桁落し(ホゲタオトシ)	ⓢⒷ	中	28
繋ぎ絞盤(ツナギコウバン)	ⓢⒷ,Ⓐ	中・下	28,23
架け跳ね帆桁(カケハネホゲタ)	ⓢⒷ,Ⓚ	中・中	28,24(43)
開陽・駆け亢龍(カイヨウ・カケコウリュウ)	立ち途中Ⓚ	中	33
開陽・駆け龍咆(カイヨウ・カケリュウホウ)	立ち途中Ⓚ,Ⓚ	中・上	33,30
開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウツナギリュウガク)	Ⓐ+Ⓑ	中・中	22,35
開陽・繋ぎ龍顎2発目キャンセル	Ⓐ+Ⓑ,⬇	中	22
繋ぎ龍脈(ツナギリュウミャク)	⇦Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,42
張式改・走り双哭(チャンシキカイ・ハシリソウコク)	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中	47
張式改・並び双哭(チャンシキカイ・ナラビソウコク)	しゃがみ中Ⓐ+Ⓑ	中	47
輔星・天蓋紡ぎ(ホセイ・テンガイツムギ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中・中・中・中・中・中	4,4,5,5,6,6,7,7
輔星・天蓋死兆閉じ(ホセイ・テンガイシチョウトジ)	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓐ	中・中・中・中・中・中・中・中・中	4,4,5,5,6,6,7,7,32

Prologue

●雲のごとく自由気ままな旅を続ける琉球王国の海賊マキシ。インドの港で、彼は義兄弟のキャンに留守を任せて夜の街に繰り出した。

ちょうどそのころ、西への脚を得るためインドまで出てきていたキリクは、港に停泊していたマキシの船に目を付けた。

「いい目をしてるねぇ。あんた気に入ったぜ。兄貴には俺から頼んでやるよ」

キャンに気に入られたキリクは、マキシの帰りを船で待つことにした。

しばらくすると空の雲が濁り始め、強い風が吹き出すやいなや、彼方にあったはずの雷雲と共に怪しげな船が近づいてきた。マキシの船に横付けするや、突然瞳に輝きのないバケモノの群れが乗り込んできてキリクを襲った。激しく降る雨の中、キリクは訳も分からず滅法棍を持って応戦するが、マキシの子分たちは皆バケモノ達の刃に倒れていった。そこへマキシが戻って来た！

「てめえら……覚悟しやがれ！」

マキシとキリクは、たった2人でバケモノと闘い、群れを撃退した。しかし、大きな斧を持った大男～アスタロスが、キャンに致命傷を負わせ、去り際にキリクから末法鏡を外してしまったのである。理性を失ったキリクが、マキシを襲う。すでのところで末法鏡を元どおりにしたやった途端、キリクは気を失って倒れた。

「兄貴……キリクを西へ連れて行ってやってくれ。そして、その目で世界を見てきてくれよ。俺たちの代わりに……」

そう言ってキャンは息を引き取った。

一瞬にして全てを失ってしまったマキシは、キャンの遺言通りキリクと共に旅をすること、そしてアスタロスへの復讐を誓いながら、沈んだ船の向こうの水平線を見つめた。

Epilogue

●邪を滅ぼした代償は大きかった。

「へっ…遅かったじゃねえか」

「そんな…嘘だろ？……」

「俺は…ここまでだ…」

「それと……キ…リ……」

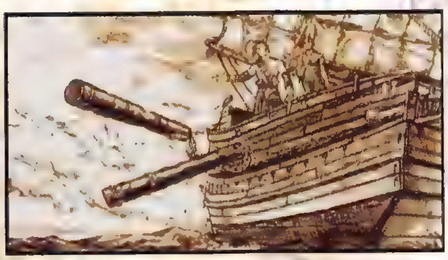
「…！！…マキシーっ──」

キリクは何も喋ろうとしなかった
シャンファも黙って立っている。
風は吹き、雲はその形を変える。
人々の営みなど知らぬかの様に。

「…楽しかったぜ……」
不意にその雲が答えた気がした。







技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
轟波紋(ゴウハモン)	⇩Ⓑ+Ⓚ	下	14
追い波紋(オイハモン)	⇩Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ	下・下	14,25
水切打ち(ミズキリウチ)	⇘Ⓑ+Ⓚ	下	18
水切打ち(ミズキリウチ)	⇘Ⓑ+ⓀⒷ	下	18
七星・昇り皇龍(シッセイ・ノボリコウリュウ)	⇨Ⓑ+Ⓚ	ガード不能	47
開陽・昇り龍鱗(カイヨウ・ノボリリュウリン)	⇦●Ⓑ+Ⓚ	中	43
軸移動～祿存(ロクゾン)	Ⓐ+Ⓚ		
追い海月(オイカイゲツ)	⇘Ⓐ+Ⓚ	下・上	24,22
天枢(テンスウ)	右外構え		
巴黒浪開き(トモエコクロウビラキ)	天枢中Ⓐ	上	20
天枢・架け黒浪(テンスウ・カケコクロウ)	天枢中Ⓐ,Ⓚ	上・中	20,26(45)
天枢・疾龍爪(テンスウ・シツリュウソウ)	天枢中Ⓑ	中	28
天枢・疾龍顎(テンスウ・シツリュウガク)	天枢中Ⓑ,Ⓑ	中・中	28,30
火輪落し(カリンオトシ)	天枢中Ⓚ	中	28
天枢・繋ぎ落日(テンスウ・ツナギラクジツ)	天枢中Ⓚ,Ⓐ	中・下	28,23
天枢・架け跳ね火輪(テンスウ・カケハネカリン)	天枢中Ⓚ,Ⓚ	中・中	28,24(43)
玉衡(ギョッコウ)	腰構え		
玉衡・返し浪華　(ギョッコウ・カエシロウカ)	玉衡中Ⓐ	上	23
玉衡・波浪響き(ギョッコウ・ハロウヒビキ)	玉衡中Ⓑ	中	30
髄挫き(スジクジキ)	玉衡中Ⓚ	下	23
玉衡・架け髄挫き(ギョッコウ・カケムクロクジキ)	玉衡中Ⓚ,Ⓚ	下・上	23,23
文曲(ブンキョク)	首構え		
文曲・巡り黒南風(ブンキョク・メグリクロハエ)	文曲中Ⓐ	中・中	28,33
文曲・漢打ち(ブンキョク・オトコウチ)	文曲中Ⓑ	中・中・中・中	13,13,15,18
鬼海月(オニカイゲツ)	文曲中Ⓚ	下	33
文曲・架け飛龍(ブンキョク・カケヒリュウ)	文曲中Ⓚ,Ⓚ	下・中	33,28
巨門(コモン)	左外構え		
透し髄挫き(トオシカカトクジキ)	巨門中Ⓐ	下	28
架け浮舟(カケウキフネ)	巨門中Ⓐ,Ⓚ	下・中	28,30
巨門・龍骸砕き(コモン・リュウガイクダキ)	巨門中Ⓑ	中	30
巨門・咆え翔龍(コモン・ホエショウリュウ)	巨門中Ⓑ,Ⓚ	中・上	30,39
巨門・龍尾走り(コモン・リュウビバシリ)	巨門中Ⓚ	下	30
祿存(ロクゾン)	左内構え		
祿存・踊り蛟(ロクゾン・オドリミズチ)	祿存中Ⓐ	上	33
祿存・踊り蛟(ロクゾン・オドリミズチ)	祿存中ⒶⒶ	上	33
祿存・巡り海龍(ロクゾン・メグリカイリュウ)	祿存中Ⓑ	中	39
祿存・巡り海龍(ロクゾン・メグリカイリュウ)・キャンセル	祿存中Ⓑ,Ⓖ		

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
祿存・切り夜汐(ロクゾン・キリヤセキ)	祿存中Ⓚ	中	28
七星転生(シッセイテンセイ)	構えループ		
七星脈(シッセイミャク)	構え中レバー➡		
七星径(シッセイケイ)	構え中レバー⬅		
七星路(シッセイロ)	構え中Ⓐ+Ⓑ		
唸り深淵(ウナリシンエン)	⇘方向走り中Ⓐ	下	34
文曲・漢打ち(ブンキョク・オトコウチ)	⇘方向走り中Ⓑ	中・中・中・中	13,13,15,18
骸狩り(ムクロガリ)	⇘方向走り中Ⓚ	上	39
繋ぎ龍脈(ツナギリュウミャク)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,42
張式改・吊し裂尾(チャンシキカイ・ツルシレツビ)	⇘方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・中・中・中	14,14,18,18
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
夜光虫(ヤコウチュウ)	⇩方向走り中Ⓐ	中	37
鰓抜き(エラヌキ)	⇩方向走り中Ⓑ	上	44
開陽・漢魂(カイヨウ・オトコダマシイ)	⇩方向走り中Ⓑ⬅	中・中・中・中・中	9,37,37,37,37
開陽・漢魂(カイヨウ・オトコダマシイ)	⇩方向走り中Ⓑ⬅,Ⓖ	中	9
竜骨割り(リュウコツワリ)	⇩方向走り中ⒷⒶ	中	18
繋ぎ龍鎖(ツナギリュウショウ)	⇩方向走り中ⒷⒶ,Ⓐ	中・中	18,23
流雲荒れ双哭(リュウウンアレソウコク)	⇩方向走り中ⒷⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中	18,23,18
海月(カイゲツ)	⇩方向走り中Ⓚ	下	30
飛び海月(トビカイゲツ)	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓚ	下・中	30,28
開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウツナギリュウガク)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	22,35
張式改・吊し裂尾(チャンシキカイ・ツルシレツビ)	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・中・中・中	14,14,18,18
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
荒波閉じ(アラナミトジ)	⇧方向走り中Ⓐ	上	33
浪華弾き(ロウカハジキ)	⇧方向走り中Ⓑ	中	47
浪華弾き・キャンセル	⇧方向走り中Ⓑ,Ⓖ		
挿し雲丹(サシウンタン)	⇧方向走り中Ⓚ	中	17
開陽・昇り龍鱗(カイヨウ・ノボリリュウリン)	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	43
開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウツナギリュウガク)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	22,35
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
唸り深淵(ウナリシンエン)	⇦方向走り中Ⓐ	下	34
帆桁弾き(ホゲタハジキ)	⇦方向走り中Ⓑ	中	23
骸狩り(ムクロガリ)	⇦方向走り中Ⓚ	上	39
繋ぎ龍脈(ツナギリュウミャク)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,42
七星・昇り皇龍(シッセイ・ノボリコウリュウ)	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	ガード不能	47
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
荒波閉じ(アラナミトジ)	⇨方向走り中Ⓐ	上	33
浪華弾き(ロウカハジキ)	⇨方向走り中Ⓑ	中	47

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
浪華弾き(ロウカハジキ)・キャンセル	⇨方向走り中Ⓑ,Ⓖ		
汀滑り(ミギワスベリ)	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
開陽・昇り龍鱗(カイヨウ・ノボリリュウリン)	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	43
開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウツナギリュウガク)	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	22,35
唸り深淵(ウナリシンエン)	方向走り中Ⓐ	下	34
文曲・漢打ち(ブンキョク・オトコウチ)	方向走り中Ⓑ	中・中・中・中	13,13,15,18
骸狩り(ムクロガリ)	方向走り中Ⓚ	上	39
繋ぎ龍脈(ツナギリュウミャク)	方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,42
張式改・吊し裂尾(チャンシキカイ・ツルシレツビ)	方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・中・中・中	14,14,18,18
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
裏夜光虫(ウラヤコウチュウ)	方向走り中Ⓐ	中	37
鰓抜き(エラヌキ)	方向走り中Ⓑ	上	44
開陽・漢魂(カイヨウ・オトコダマシイ)	方向走り中Ⓑ⬅	中・中・中・中・中	9,37,37,37,37
開陽・漢魂(カイヨウ・オトコダマシイ)	方向走り中Ⓑ⬅,Ⓖ	中	9
竜骨割り(リュウコツワリ)	方向走り中ⒷⒶ	中	18
繋ぎ龍鎖(ツナギリュウショウ)	方向走り中ⒷⒶ,Ⓐ	中・中	18,23
流雲荒れ双哭(リュウウンアレソウコク)	方向走り中ⒷⒶ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・中	18,23,18
裏海月(ウラカイゲツ)	方向走り中Ⓚ	下	30
開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウツナギリュウガク)	方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	22,35
張式改・吊し裂尾(チャンシキカイ・ツルシレツビ)	方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中・中・中・中	14,14,18,18
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
荒波閉じ(アラナミトジ)	方向走り中Ⓐ	上	33
浪華弾き(ロウカハジキ)	方向走り中Ⓑ	中	47
浪華弾き(ロウカハジキ)・キャンセル	方向走り中Ⓑ,Ⓖ		
挿し雲丹(サシウンタン)	方向走り中Ⓚ	中	17
開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウツナギリュウガク)	方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	22,35
開陽・昇り龍鱗(カイヨウ・ノボリリュウリン)	方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	43
開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)	方向走り中Ⓐ+Ⓚ	下・下・下・下・下	9,9,9,9,9
破軍・天龍墜ち(ハグン・テンリュウオチ)	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	55
破軍・蛟噛み(ハグン・ミズチガミ)	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
破軍・刻み海紋(ハグン・キザミカイモン)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
破軍・竜角崩し(ハグン・リョウカクズシ)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
破軍・荒れ龍巣(ハグン・アレリュウソウ)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	55

技解説

天枢にシフトする固有技は多々あるが、その中のよく使われるものをピックアップしてみた。他には、しゃがみ状態から⇘ⒶⒶⒶ（開陽・浪女雲）が挙げられる。⇩ⓀⒷは⇩Ⓚをガードされるとしゃがみ斬りで割り込まれるという一面もあるが、それでも近距離戦でその威力を発揮してくれるだろう。⇨Ⓐは少し前に進んでから攻撃するので、相手キャラの8WAY-RUNを封じつつ天枢にシフトするために使う。⇘Ⓚ+ⒷⒷは⇘Ⓚ+Ⓑと同じ技で、技の質自体も変わることはない。このⒷの意味は、構えにシフトするためのボタンなのだ。Ⓑを入力しないと、構えをとらない。

これらの技を出すと天枢という構えにシフトするわけだが、どの技へ派生させるにしても割り込まれてしまう。が、それゆえに強い連携がそろっている。その中でも、ⓀⒶとⓀⓀが強力だ。天枢からの1発目のⓀがヒットすれば、必ず2発目のⓀまたはⒶが連続ヒットになる。ちなみに、ⒶⓀはⓀをすぐ入力しないで間を空けると、玉衡という構えにシフトするようになっている。

天枢（右外構え）

膝挫き（ヒザクジキ）



コマンド：⇩Ⓚ／ダメージ：17／判定：下

閉じ（トジ）



コマンド：⇨Ⓐ／ダメージ：20／判定：上

水切打ち（ミズキリウチ）



8コマンド：⇘Ⓚ+ⒷⓀⒷ／ダメージ:18／判定:下

天枢・疾龍顎（テンスウ・シツリュウガク）



コマンド：天枢中ⒷⒷ／ダメージ：28,30／判定：中・中

天枢



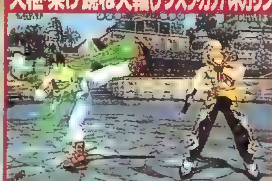
コマンド：-／ダメージ：-／判定：-

天枢・架け黒浪（テンスウ・カケコクロウ）



コマンド：天枢中ⒶⓀ／ダメージ：20,26(45)／判定：上・中

天枢・架け跳ね火輪（テンスウカケハネカリン）



コマンド：天枢中ⓀⓀ／ダメージ：28,24(43)／判定：中・中

火輪落し（カリンオトシ）



コマンド：天枢中Ⓚ／ダメージ：28／判定：中

天枢・繋ぎ落日（テンスウ・ツナギラクジツ）



コマンド：天枢中ⓀⒶ／ダメージ：28,23／判定：中・下

SOULCALIBURSOULCALIBU

文曲から派生する技は他の構えと比べると数が少なく、派生後の技から別の構えにシフトするわけではないので、初心者はここから入ると覚えやすいだろう。ⒶⒶと⇦ⒷⒷは連続ヒットになり、文曲にシフトしたあとでⒶ、またはⓀで2択をかけにいく。Ⓐは横斬りを出してからあびせ蹴りにいくので、8WAY-RUNに対しても有効だ。ただし、このときは横斬りが当たってもあびせ蹴りが当たらない場合がある。近距離でⒶⒶをガードされると割り込まれることもあるが、基本的に割り込まれにくい連携だ。しかも、文曲後のⒶはガードされても硬化時間がないので反撃されない。硬化時間が短いという点においては、ⓀⓀの2発目もそう。Ⓑは威力は高いのだがかわされやすい。

文曲（首構え）

繋ぎ閉じ（ツナギトジ）



コマンド：ⒶⒶ／ダメージ13,18／判定：上・上

文曲



コマンド：-／ダメージ：-／判定：-

繋ぎ渦旋（ツナギカセン）



コマンド：⇦ⒷⒷ／ダメージ23,30／判定：中・中

文曲・巡り黒南風（ブンキョク・メグリクロバエ）



コマンド：文曲中Ⓐ／ダメージ：28,33／判定：中・中

鬼海月（オニカイゲツ）



コマンド：文曲中Ⓚ／ダメージ：33／判定：下

文曲・架け飛龍（ブンキョクカケヒリュウ）



コマンド：文曲中ⓀⓀ／ダメージ：33,28／判定：下・中

巨門（左外構え）

繋ぎ鰓通し（ツナギエラトオシ）




コマンド：⇦ⒶⒷⒷ／ダメージ：33,44／判定：上・上

架け巻龍（カケカンリュウ）



コマンド：ⒶⓀ／ダメージ：23,22／判定：上・中

帆桁弾き（ホゲタハジキ）



コマンド：⇦Ⓑ／ダメージ：23／判定：中

通し踵挫き（トオシカカトクジキ）



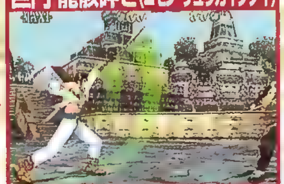
コマンド：巨門中Ⓐ／ダメージ：28／判定：下

巨門



コマンド：-／ダメージ：-／判定：-

巨門・龍骸砕き（コモン・リュウガイクダキ）



コマンド：巨門中Ⓑ／ダメージ30／判定：中

架け浮舟（カケウキフネ）



コマンド：巨門中ⒶⓀ／ダメージ28,33／判定：下・中

巨門・龍尾走り（コモン・リュウビバシリ）



コマンド：巨門中Ⓚ／ダメージ：30／判定：下

巨門・咆え翔龍（コモン・ホエショウリュウ）



コマンド：巨門中ⒷⓀ／ダメージ：30,39／判定：中・上

この構えは、今までの構えとは違って少し複雑になっている第一に、固有技を出すと巨門にシフトするだけでなく、そのまま何も技を派生させないと、文曲にシフトするのだ。つまり、巨門→文曲と順番にシフトしていることになる。巨門から派生する技を出したいならば、文曲にいく前にボタンを入力しなければならない。固有技のコマンドを見てもわかると思うが、⇦ⒷⒷというコマンド自体は文曲にもある。2発目のⒷをすぐに入力をすれば文曲にシフトし、⇦Ⓑ1発出してから少しだけ間を遅らせれば巨門の構えになるのだ。が、⇦ⒷⒷと出し切ったとき、Ⓖボタンを押しておけば文曲の構えをキャンセルすることができる。さらに、巨門後のⒷⓀのⓀを出すときは、文曲の構えにシフトする前に入力しておかないと出すことはできない。巨門にシフトする前の固有技では、ⒶⓀがかなり有効。横斬りと踵落としを兼ね備えた優秀な技だ。構え後に出されるⒶⓀのⒶは、奥移動してから攻撃するのだが、間合いが離れて当たらないことが多い。出すならスキのないⓀまで出そう。

SOULCALIBURSOULCALIBUR

禄存（左内構え）

白帆閉じ（シラホトジ）



コマンド：⇦Ⓐ／ダメージ:33／判定:上

繋ぎ荒波奏魂（ツナギアラナミオトコダマシイ）



コマンド：⇦ⒶⒷ⬅Ⓖ／ダメージ:33,9／判定:上・中

禄存



コマンド：-／ダメージ：-／判定：-

軸移動～禄存（ロクゾン）



コマンド：Ⓐ+Ⓚ／ダメージ:-／判定:-

禄存・切り夜汐（ロクゾン・キリヤセキ）



コマンド:禄存中Ⓚ／ダメージ:28／判定:中

禄存・巡り海龍・キャンセル



コマンド:禄存中ⒷⒼ／ダメージ:-／判定:-

禄存・巡り海龍（ロクゾン・メグリカイリュウ）



コマンド:禄存中Ⓑ／ダメージ:39／判定:中

禄存・踊り蛟（ロクゾン・オドリミズチ）



コマンド:禄存中ⒶⒶ／ダメージ:33／判定:上

巨門に引き続き、禄存も結構ややこしい。固有技を出したあとそのままにしておくと、禄存→玉衡の順にシフトする。また、禄存から派生させた技を出したとき、その派生させた技から別の構えにシフトさせることが可能である。Ⓐと入力した場合は文曲へシフトし、Ⓑは玉衡、ⒷⒼは天枢へそれぞれシフトするようになっている。が、ⒶⒶはスライド入力をしなければ、構えにシフトさせないことができるし、Ⓚを出した場合はどこにもシフトしない。が、この構えには弱点があり、禄存から派生させた技の間は、すべて割り込まれやすいという点だ。しかし、禄存にシフトするための固有技自体は使える。なお、ここでも巨門と同じように、Ⓖを押しておくことで玉衡をキャンセルできる。

SOULCALIBURSOU

技解説

文曲と同様にして覚えやすく、なおかつ強力な技も存在するのがこの玉衡という構えだ。この中でよく使われる固有技は、Ⓑⓐだ。連続ヒットにもなるし、割り込まれることもない。⇦Ⓐ（白帆閉じ）は横斬りではあるが、⇨Ⓐと違ってほんの少ししか前進しないので、8WAY-RUNを封じにくい。しかも、構えをとっている間が長いため、そこを狙われる可能性も高い。一方、使い勝手があまり良くないのが、⇩⇘⇨Ⓐだ。ヒットさせても反撃を受けてしまうのは痛い。が、この構え後に出される技は、ⓀⓀがかなり強い。立ち状態で1発目がヒットすると、必ず2発目が連続ヒットするようになっている。が、出の早い技を持っている相手キャラだと、相打ちになる場合がある。ちなみに、下段をガードされると、たとえ2発目のⓀを出さなくても反撃されてしまう。だが、それでも非常に強力な技にはちがいない。Ⓐは手前移動左回転の横斬りで、少し後退してから攻撃する。近距離戦が得意なマキシにしてみれば後退はしたくないのだが、そこから⇨➡Ⓚで奇襲をかけにいくのも悪くない。

玉衡(腰外構え)

繋ぎ波紋（ツナギハモン）




コマンド：ⒷⒶ／ダメージ:18,20／判定：中・上

浪華弾き(ロウカハジキ)



コマンド：⇨➡Ⓑ／ダメージ:47 ／判定：中

開陽・渦女雲(カイヨウ・ウズメグモ)



コマンド：⇩⇖⇦Ⓐ／ダメージ:9,9,9,9,9／判定：下・下・下・下・下

玉衡



コマンド：-／ダメージ-／判定：-

腱挫き（スジクジキ）



コマンド：玉衡中Ⓚ／ダメージ23／判定：下

玉衡・返し浪華(ギョッコウ・カエシロウカ)



コマンド：玉衡中Ⓐ／ダメージ:23／判定：上

玉衡・波浪響き(ギョッコウ・ハロウヒビキ)



コマンド：玉衡中Ⓑ／ダメージ:30／判定：中

玉衡・架け骸挫き(ギョッコウ・カケムクロクジキ)



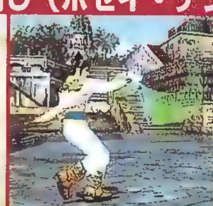
コマンド：玉衡中ⓀⓀ／ダメージ:23,23／判定：下・上

SOULCALIBURSOULCALIBU

マキシの持つ技の中で一番入力タイミングが難しいのは、Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷⒶだろう。一番手っ取り早いのは、Ⓑを連打しつつ後半にさしかかったらⒶを連打し始める。これで、どういうものなのかをまず把握するといい。基本的に1ボタンの入力で2回転させるので、2回転目が終了する少し前にボタンを押すと、次の攻撃が出せるようになっている。Ⓑ+Ⓚと3発目のⒷを入力すると腕に稲妻が走るので、それを目安にしてみるといい。実際にやると難しいのだが、写真の部分でボタンを押せば、必ず最後まで出せる。最後のⒶは「ほあ！」と叫ぶ前に入力しなければならない。⇦ⒶⒷⒶⒶⒷで難しい部分は、ⒷⒶからⒶのみ。ⒷⒶの技が出きってしまわないうちに入力すればいい。

入力タイミングが難しい技

輔星・天蓋死兆閉じ（ホセイ・テンガイシチョウトジ）



コマンド：Ⓑ+ⓀⒷⒷⒷⒶ／ダメージ：4,4,5,5,6,6,7,7／判定：中・中・中・中・中・中・中・中

絡み雲龍唸り双哭（カラミウンリュウウナリソウコク）






コマンド：⇦ⒶⒷⒶⒶⒷ／ダメージ：33,18,23,18／判定：上・中・中・中

SOULCALIBURSOULCAL

8WAY-RUN

張式改・吊し裂尾(チャンシキカイ・ツルシレツビ)



コマンド：⇙or⇩or⇖or⇧Ⓑ+Ⓚ／ダメージ:14,14,18,18／判定：中・中・中・中

開陽・漢魂（カイヨウ・オトコダマシイ）



コマンド：⇧or⇩方向走り中Ⓑ⬅Ⓖ／ダメージ9／判定：中

開陽・繋ぎ龍顎(カイヨウ・ツナギリュウガク)



コマンド：⇧or⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ／ダメージ22,35／判定：中・中

繋ぎ龍脈(ツナギリュウミャク)



コマンド：⇦Ⓐ+Ⓑ／ダメージ：23,42／判定：中・中

8WAY-RUN



開陽・昇り龍鱗(カイヨウ・ノボリリュウリン)



コマンド：⇗or⇨or⇘Ⓑ+Ⓚ／ダメージ:43／判定：中

文曲・漢打ち(ブンキョク・オトコウチ)



コマンド：⇙or⇖方向走り中Ⓑ／ダメージ13,13,15,18／判定：中・中・中・中

海月（カイゲツ）



コマンド：⇩方向走り中Ⓚ／ダメージ:30／判定：下

荒波閉じ(アラナミトジ)



コマンド：⇩Ⓐ／ダメージ33／判定：中

骸狩り（ムクロガリ）



コマンド：⇖or⇦or⇙Ⓚ／ダメージ:39／判定：上

夜光虫(ヤコウチュウ)



コマンド：⇘Ⓐ／ダメージ：37／判定：中

写真はレバーを入れている方向に対応しているもので、それ以外は上から4段目の位置にところにある。後ろ、または上下方向で出すⒷ+Ⓚは出るスピードも速く、威力もかなり高い。下段技の⇩Ⓚと混ぜて使うといいだろう。⇧Ⓚでも同じタイプの下段技ではあるが、ダウンさせることができない。⇩Ⓚがヒットしたら、すかさず立ち途中Ⓚ（開陽・駆け龍砲）につなげていこう。ちなみに、このⒷ+Ⓚはレバーを後ろ方向へ入れることで、キャンセルすることができる。後ろ方向からの攻撃は⇦Ⓚと⇖or⇙Ⓑが奇襲として使える。ちょっと届きそうにない間合いからでも、攻撃できてしまう。近づく手段として使うのもいい。そのかわり、⇖or⇙Ⓑの硬化時間は少し長めだ。一方、攻撃と防御の役割を果たしているのが、⇧Ⓑ⬅（Ⓖ）だ。前方向だけでなく横方向も少しだけカバーしているので、相手側の8WAY-RUNも防いでくれる。離れて攻撃が終わるのを待ってから攻撃されるようなら、さっさとⒼを押して止めてしまおう。前方向関係は、豪快なⒷ+Ⓚと8WAY-RUN対策の⇘Ⓐがお薦めだ。Ⓑ+Ⓚはかなりリーチがあるので、相手キャラに近づきすぎないうちに出そう。Ⓐ+Ⓑは開陽・繋ぎ龍顎と同じ技だが、8WAY-RUNからは⬇で2段目をキャンセルできないので覚えておこう。⇩Ⓐは、⇧Ⓐとは違って構えにシフトできるという理由で選んだ。

七星転生(構えループ)

七星脈(シッセイミャク)



コマンド：構え中レバー➡／ダメージ:-／判定：-

七星径(シッセイケイ)



コマンド：構え中レバー⬅／ダメージ:-／判定：-

七星路（シッセイロ）



コマンド：構え中Ⓐ+Ⓚ／ダメージ:-／判定：-

構えにシフトする固有技を出したときに、構え中に技を出さずにレバーを➡or⬅に入れっぱなし、またはⒶ+Ⓚと入力することで、構えをループさせることができる。七星脈は祿存→巨門→（玉衝→文曲→天枢）。七星径は巨門→祿存→（文曲→玉衝→天枢）。七星路は文曲→祿存→玉衝→（巨門→天枢）の順でシフトする。固有技からの構えが天枢で➡と入れた場合、天枢からループが始まる。



海の漢はひと味違う。波に乗って勝利をこの手に…

連携を組み立てていくのがこのキャラの面白いところ。構えからの派生技が多いが、１つずつ確実に覚えていこう。通好みなあなたにこのマキシを捧げます。

近距離戦に持ち込むために

マキシのリーチはそんなに短いほうではないのだが、相手キャラがナイトメアやアスタロスだと接近するのに苦労する。遠くで武器を振り回されて、困ったことも多いだろう。そんなときは、囲みの中にある技をガードされてもいいから使ってみよう。なにもしないでいると、いいように攻められてしまう。また、無理に接近しないで間合いを離して様子を見つつ、相手側が技を空振りしたのを確認してから接近するのもいい。これでヒットしてダウンを奪えれば、起き上がりに下段、中段、投げなどの3択にもちこめる。⇨Ⓑ⬅は接近するための技とは少し違い、相手側が当たってくれるのを待つ感じになる。ヒットしたら、すぐⒼでキャンセルしてしまおう。ちなみに、⇨➡Ⓚは長い時間レバーを入力してしまうと汀滑り（スライディングキック）になってしまうので注意しよう。走り出す前に入力してしまえばいい。

－接近するための技－

- 8WAY-RUN中⇦or⇖or⇙Ⓚ
- 8WAY-RUN中⇖or⇙Ⓑ
- 8WAY-RUN中⇨or⇗or⇘Ⓑ+Ⓚ
- ⇨➡Ⓚ（張式改・轟疾風）
- ⇨Ⓐ、⇨Ⓑ⬅（Ⓖ）

文曲と玉衡で近距離戦を覚えよう

文曲と玉衡は、2択を行うための基本的な連携がそろっている。文曲を使う場合は、ⒶⒶから入ろう。ⒶⒶをガードさせたあとは、ⒶかⓀどちらかの2択狙い。Ⓐは蹴りまでヒットすれば⬇Ⓚか⇘Ⓑで追い打ちが確実に入るし、ガードされてもスキがない。また、追い打ちをするときは、8WAY-RUN中⇩Ⓚを出しにいくのもいい。横転中にヒットさせることもでき、相手キャラがすぐに起き上がれば起き上がりへの攻撃にもなる。さらにこの技はガードさせると相手キャラを強制的にしゃがませることができるので、相手キャラがすぐ反撃しようとすると立ち途中の技や下段攻撃が出る。それを先読みして、下段さばきを行うのも面白い。

Ⓚを狙いにいった場合は、最初のうちは2発目まで出して構わない。１発目が当たれば、2発目が連続ヒットになる。それに、足払いをガードしたあとに相手が反撃しようとすると、2発目で割り込みを阻止することができる。が、2発目のⓀ自体ガードされても反撃は受けないのだが、１発目をガードされると2発目が届かないのだ。これを知っている人だと、8WAY-RUN手前移動でかわされてしまうという一面もある。ただ、これを気にしていると攻めることができないので出しきってしまおう。これが毎回8WAY-RUNでかわされるようなら話は変わってくるが…。

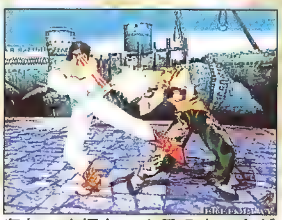
ⒷⒶを出した場合は、入力タイミングの違いだけで、複雑な部分はない。構えにいく前にすぐ入力すれば中段蹴りになるし、構え後からなら下段、上段という連携になる。この入力は応用でも使うので、ここで覚えてしまおう。ヒットさせればどちらも確実にダウンさせることができるので、相手キャラの起き上がりを8WAY-RUNで攻めにいくことができる。それに、この構えは割り込まれにくい連携でもある。ⓀⓀの他にも、8WAY-RUNでかわされる場合もあるが、Ⓑを出しておけば相手キャラの突き技を止めることができる。また、このⒷは巨門にシフトする技でもある。

文曲の流れ

- ⒶⒶ
  - → Ⓐ
  - → ⓀⓀ

玉衡の流れ

- ⒷⒶ
  - → Ⓚ（構え前に入力）
  - → ⓀⓀ



あたっ！ほあっ！このキックがとても強力です。



ⒷⒶからの選択肢は2つ。どちらを出すか選んでくれ！



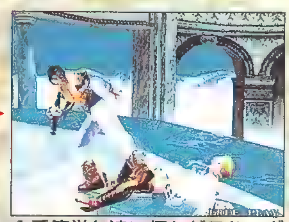
構えになる前にさっと入力するとこの蹴りが出る。



追い打ちと起き攻めを兼ね備えた優秀な攻撃だ。



ガードされても反撃を受けない。当たれば追い打ちだ。



１番簡単な追い打ちがこれ。ダメージ量は⇘Ⓑのほうが高い。

天枢！マキシレインボー

天枢からの攻撃は、非常にバリエーションが豊かだ。連携が長く続き、中段、下段と揺さぶれる場面も多い。マキシを相手にする人がこのフローチャートを見るとひどそうにみえるが、すべてが素早く連携としてつながっているわけではない。連携の間に「さばき」を使われたり、8WAY-RUNで後退しながら、奥や手前にさけられてしまうこともあるのだ。が、どのルートに分岐しても強い技がそろっているので、いろいろな構えからの攻撃を覚えるためにも怖がらずに使っていこう。この連携を使うときは、起き上がりを攻めにいくときに使っていくといいだろう。

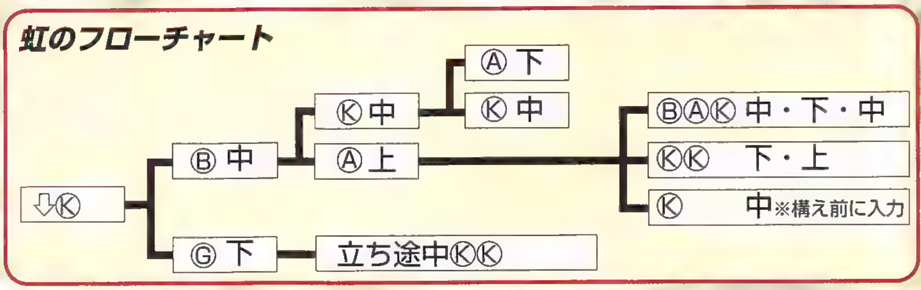
また、起き上がりを攻めるときは、固有技のⒶ+Ⓚ（追い海月）や⇨Ⓑ⬅（開陽・漢魂）。そして、8WAY-RUN中⇩ⓀⓀ（2P側なら⇧ⓀⓀ）を加えて味付けしてみよう。⇨Ⓑ⬅は、相手が起き上がる前に出しておくことに注意しよう。

この技を出すことの目的は、起き上がった直後に攻撃してくる相手キャラの技を、潰してふっ飛ばすことにある。

ちなみに、このカテゴリーの中からは少し話がずれるかもしれないが、相手キャラの連携が止められないときは、⇩Ⓐ（波走り）を使うといい。出るスピードも速く特殊中段の横斬りなので、間合いが近ければ、しゃがまれても8WAY-RUNをされても当てることができる。



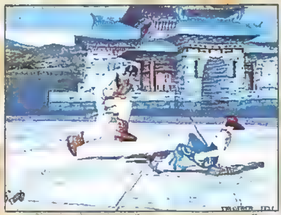
ここから虹の連携スタートだ。琉球兄貴の力を見せてやれ！



天枢！マキシレインボー起き攻め by味付け百科事典

ここでは、起き上がりを攻めにいくときの、もう1つのパターンを解説しよう。マキシの持つ技の中には、相手キャラをふっ飛ばしてしまう技が幾つかある。ふっ飛ばすと当然間合いが離れるので、近距離戦が得意なマキシとしては接近してすぐ攻撃に移りたくなる。そんなときに、8WAY-RUN中⇨Ⓑ+Ⓚ（開陽・昇り龍鱗）、⇨Ⓑ（浪華弾き）、⇨Ⓚ（汀滑り）が役に立つ。単純に2択をかけるだけなら⇨Ⓑ+Ⓚと⇨Ⓚでいい。⇨Ⓑ+Ⓚが当たればまた起き攻めにいけるし、少し離れた間合いから出せばガードされても反撃されにくい（逆に間合いが近いと反撃される）。⇨Ⓚを使う場合は、相手キャラのいる場所がリングサイドかそうでないかを確認してからにしよう。リングサイドで使ってしまうと、こちらがリングアウトになってしまう。⇨Ⓑはⓖキャンセルを使って攻撃はせず、文曲からの2択、または投げを使うことを目的としている。そう、これをⓖキャンセルをすると、文曲の構えにシフトするのだ。それに、⇨Ⓑ自体は⇨Ⓑ+Ⓚよりも攻撃力が高いので、そのまま出しても構わない。出した場合は玉衡にシフトしていく。

また、意表を突いてⒶ+Ⓚで軸移動してみるのもいい。このとき、Ⓐ+Ⓚを使うときは少し離れた間合いからにしよう。そうしないと、起き上がったあとの攻撃で移動最中を攻撃される可能性が高い。移動すると祿存→玉衡の順にシフトするので、どちらかを選んで技を派生させよう。祿存から派生させるなら、Ⓑ（その後玉衡へシフト）かⓀがいいだろう。どちらもリーチは長めだし、Ⓑはⓖキャンセルをすることで天枢へシフトさせることができる。これは起き上がりを攻めることに限らず、縦斬りばかり使ってくる人にも有効だ。



ダ～ッシュ！ダ～ッシュ！ダンガンダバ～ン！うおおおお!!



そしてⓖでキャンセルをかける！構えが攻撃に見えるぞ！



あとは文曲の2択だ。投げでもいい。さばきはマニアック！

浮かせてなんぼの空中追い打ち

相手キャラを浮かすことのできる技はいろいろとあるが、ⓀⒷⓀと⇦Ⓑ+Ⓚをヒットさせたあとでしか確実に空中で追い打ちできる技はない。ⓀⒷⓀがヒットした場合は⇨➡Ⓑ+Ⓚが入るが、⇦Ⓑ+Ⓚだった場合はⒷかⒶの単発攻撃ぐらいしかないのだ。他にも⇦Ⓐ+Ⓑや⇨Ⓐ+Ⓑなど浮かすことのできる技はあるが、追い打ちするには高さが足りなかったり、落下地点が遠すぎて当てにことができない。



この技はⓀⒷⓀからだけでなく構えから出すこともできる。すきあらば狙おう。



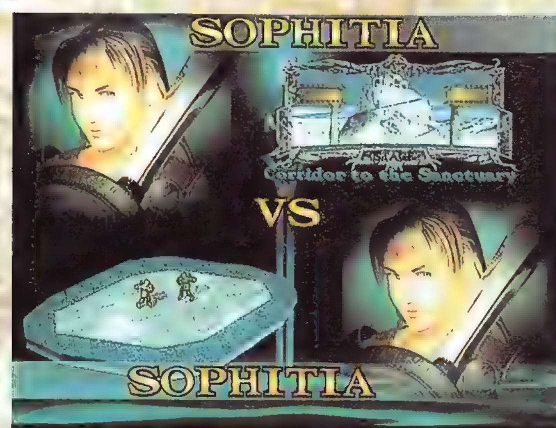
浮かせたら、開陽・昇り龍鱗で豪快にぶちかましていこう。

キャラクター紹介

誓いの再臨 ソフィーティア

使用武器：ショートソード＆スモールシールド
武器名：オメガソード＆エルクシールド
流派：聖アテナ流
年齢：21歳
生年月日：3月12日
家族構成：父・アタロス　母・ニーケ　妹・カサンドラ　弟・ルキス
出身地：アテネ／オスマントルコ帝国
身長：168cm
体重：不明
血液型：B型



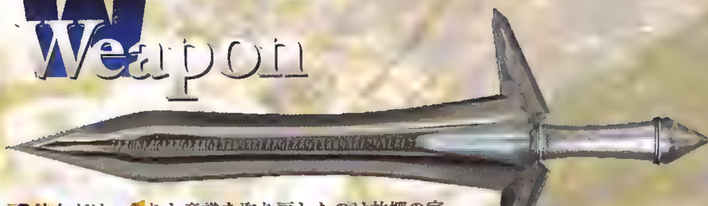


技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
スライドブレード	Ⓐ	上	12
ソードスプラッシュ	Ⓑ	中	15
ホーリーハイキック	Ⓚ	上	15
アンダースライドブレード	⬇Ⓐ	特中	12
アンダースプラッシュ	⬇Ⓑ	中	17
ホーリーローキック	⬇Ⓚ	下	11
スライドブレードフリップ	背を向けてⒶ	上	15
ソードスプラッシュフリップ	背を向けてⒷ	中	28
ホーリーハイキックフリップ	背を向けてⓀ	上	30
アンダーストリームフリップ	背を向けて⬇Ⓐ	下	11
アンダースプラッシュフリップ	背を向けて⬇Ⓑ	中	21
ホーリーローキックフリップ	背を向けて⬇Ⓚ	下	17
ジャンピングスライドスピン	⇖or⇧or⇗Ⓐ	上	24
ダイビングアンダースプラッシュ	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	38
エンジェルキック	⇖or⇧or⇗Ⓚ	中・中	16,23
ジャンピングスライドスピン	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	上	⇖21 ⇧24 ⇗24
ダイビングアンダースプラッシュ	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	⇖28 ⇧38 ⇗38
ホーリークレセントキック	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	中	⇖18 ⇧28 ⇗33
サブマージアンダーストリーム	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	⇖20 ⇧23 ⇗23
サブマージフルターンブレア	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中	⇖28 ⇧31 ⇗31
サブマージスピンキック	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	中	22

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
スライドフロー	Ⓐ,Ⓐ	上・上	12,15
スライドトルネード	Ⓐ,Ⓚ	上・下	12,18
アンダーストリーム	⇙Ⓐ	下	23
エンジェルサテライト	⇙Ⓐ,Ⓐ	下・中	23,36
アンダースライドブレード	⇩Ⓐ	特中	12
エンジェルバニッシャー	⇘Ⓐ	中	26
エンジェルカタルシス	⇦Ⓐ	上	23(45)
カタルシスシャワー	⇦Ⓐ,Ⓑ	上・中	23(45),42
カタルシスストリーム	⇦Ⓐ,Ⓐ	上・下	23(45),21
カタルシスサテライト	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	上・下・中	23(45),21,36
リバースミラージュ	⇦⬅Ⓐ	中・中	28,43
シールドタップ	⇨Ⓐ	上	10
タップヒルト	⇨Ⓐ,Ⓑ	上・中	10,31
エンジェルフォース	⇨➡Ⓐ	中	34
フロートスライドブレード	立ち途中Ⓐ	中	24
アセンドスプラッシュ	Ⓑ,Ⓑ	中・中	15,20
スプラッシュラウンドキック	Ⓑ,Ⓚ	中・上	15,15
アンダースプラッシュ	⇙Ⓑ	中	17
シールドスマッシュ	⇩Ⓑ	特中	20
ガーディアンストライク	⇩Ⓑ,Ⓑ	特中・中	20,41 遠距離の場合は20,33
ガーディアンブリンガー	⇩Ⓑ,ⓖⒶ	特中・中	20,28
ガーディアンスラッシャー	⇩Ⓑ,ⓖⒶ,Ⓐ	特中・中・中	20,28,15
ガーディアンジャッジメント	⇩Ⓑ,ⓖⒶ,Ⓐ,Ⓚ	特中・中・中・中	20,28,15,47
グレースヘブン	⇘Ⓑ	中	24
ソードシャワー	⇦Ⓑ	中	35
ソードカタラクト	⇦⬅Ⓑ	中	24
クイックストライク	⇨Ⓑ	中	29
エンジェルピューリファイ	⇨➡Ⓑ	中	34
ナスティインペイル	ⓖⒶ	下	14
ナスティインペイル	ⓖⒶ,Ⓑ	下・下	14,6
ナスティインペイル	ⓖⒶ,Ⓑ,Ⓑ	下・下・下	14,6,6
ナスティインペイル	ⓖⒶ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	下・下・下・下	14,6,6,6
ヘブンズゲート	⇦⬅ⓖⒶ	ガード不能	56
フルターンブレアヘブン	立ち途中Ⓑ	中	17
シールドスマッシュ	しゃがみから⇘Ⓑ	特中	17,

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ガーディアンストライク	しゃがみから⇘Ⓑ,Ⓑ	特中・中	17,41 遠距離の場合は20,33
ガーディアンブリンガー	しゃがみから⇘Ⓑ,ⓖⒶ	特中・中	17,28
ガーディアンスラッシャー	しゃがみから⇘Ⓑ,ⓖⒶ,Ⓐ	特中・中・中	17,28,15
ガーディアンジャッジメント	しゃがみから⇘Ⓑ,ⓖⒶ,Ⓐ,Ⓚ	特中・中・中・中	17,28,15,47
キックデュオ	Ⓚ,Ⓚ	上・中	15,20
トルネードローキック	⇙Ⓚ	下	27
スプリングルアンダーキック	⇩Ⓚ	下	11
ホーリーミドルキック	⇘Ⓚ	中	20
ホーリートゥキック	⇦⬅Ⓚ	中	25
ホーリーリフトキック	⇨➡Ⓚ	中	21
エンジェルキック	⇗Ⓚ	中・中	16,23
エンジェルスパイラル	⇗Ⓚ,Ⓐ	中・中・下	16,23,19
エンジェルストローク	⇗Ⓚ,Ⓐ,Ⓑ	中・中・下・中	16,23,19,36
エンジェルフォール	⇗Ⓚ,Ⓑ	中・中・中	16,23,42
エンジェルサマー	⇗Ⓚ,Ⓚ	中・中・中	16,23,30
エンジェルスプリング	立ち途中Ⓚ	中・中	15,15
サマーソルトキック	ⓖⒷ	中	33
ツインステップグレース	⇘Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ガイアシェイク	⇧Ⓐ+Ⓑ	中	20(25)
アルティメットガイアトレマー	⇧●+●	ガード不能	52
テンパランススマッシュ	Ⓑ+Ⓚ	中	36
テンパランスストライク	Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ	中・中	36,41
テンパランスブリンガー	Ⓑ+Ⓚ,ⓖⒶ	中・中	36,28
テンパランススラッシャー	Ⓑ+Ⓚ,ⓖⒶ,Ⓐ	中・中・中	36,28,15
テンパランスジャッジメント	Ⓑ+Ⓚ,ⓖⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中・中	36,28,15,47
ソードフラッド	⇦⬅Ⓑ+Ⓚ	中	54
リプリザルチャージ	⇨➡Ⓑ+Ⓚ	中	21
リプリザルトライアル	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ	中・上	21,17
リプリザルエンジェル	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	21,17,26
トルネードハイキック	Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
ミラージュサテライト	立ち途中Ⓐ+Ⓑ	中	30
ブレアーヘブン	立ち途中Ⓑ+Ⓚ	中	24
エンジェルステップ	⇩⇘⇨	特殊移動	
ラスターサテライト	⇩⇘⇨Ⓐ	中	35

Weapon





Prologue

●彼女がはっきりと意識を取り戻したのは故郷の家、自分のベッドの上だった。

身体の傷もほとんど癒え、再びパン屋の看板娘に戻ったソフィーティアは、元通り平和な日々を送っていた。しかし、妹と買い出しに出かけたある日、突然急なめまいに襲われ倒れ込んでしまった。

「たくさんの人の命が……消えていく……ソウルエッジ……？」

意識を失ったソフィーティアを抱きかかえ家まで運んだのは、隣町の青年ロティオンであった。２人はその運命的な出会いをきっかけに、互いに強く引かれ合うようになり、やがて結婚の約束をするのだった。そして、へパイストスにその報告をするため、２人が神殿を訪れた時、へパイストスが２人に応えた。

へパイストスは、残ったもう一本のソウルエッジが力を取り戻しつつあり、再びソフィーティアの助けが必要であることを告げる。

「ならば僕が彼女の代わりに！」ロティオンが訴える。

「ロティオンよ、そなたは刀鍛治。今度はそなたが彼女を守る武具を造るのだ。」

そう告げるとロティオンに聖なる鉄の塊を授けた。そしてソフィーティアは再び神託を受けた。

旅立つ彼女の手には、ロティオンが造った剣と盾が握られていた。イヴィルスパームに侵された土地を浄化しながら邪剣を追う彼女の瞳は、新たなる決意に満ちていた。

Epilogue

●鍛治神へパイストスの神託を成し彼女は恋人の待つ故郷に帰った。

「ロティオン、私…」

「解ってるさ、ソフィ」

待ちかねた街の皆の祝福のもと、婚礼を挙げる二人。

そして月日は流れ、彼女は新たな生命を授かり、育む事となる。

「私にはもう届かないけれどこの子には神様の声が…」

問いを知ってか知らずかその子はただその微笑みを母に返した。







技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ルミナスサテライト	⇩⇘⇨Ⓐ,Ⓐ	中・下	35,37
エンジェルストライク	⇩⇘⇨Ⓑ	中	43 遠距離の場合は33
ペインフルフェイト	エンジェルストライクヒット時に⇦	打撃投げ(中)	20(43)
ライトブリンガー	⇩⇘⇨sⒶ	中	28
ライトスラッシャー	⇩⇘⇨sⒶ,Ⓐ	中・中	28,15
ヘヴンズジャッジメント	⇩⇘⇨sⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中	28,15,47
エンジェルスプリング	⇩⇘⇨Ⓚ	中・中	15,15
ダブルエンジェルステップ	⇩⇘⇨⇩⇘⇨	特殊移動	
ラスターサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓐ	中	35
ルミナスサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓐ,Ⓐ	中・下	35,37
エンジェルストライク	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ	中	52 遠距離の場合は33
ペインフルフェイト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ,⇦	打撃投げ(中)	20(52)
ライトブリンガー	⇩⇘⇨⇩⇘⇨sⒶ	中	36
ライトスラッシャー	⇩⇘⇨⇩⇘⇨sⒶ,Ⓐ	中・中	36,15
ヘヴンズジャッジメント	⇩⇘⇨⇩⇘⇨sⒶ,Ⓐ,Ⓚ	中・中・中	36,15,47
エンジェルスプリング	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓚ	中・中	15,15
ラスターサテライト	⇩⇘⇨☆⇧Ⓐ	中	35
ルミナスサテライト	⇩⇘⇨☆⇧Ⓐ,Ⓐ	中・下	35,37
リプリザルチャージ	⇩⇘⇨☆⇧Ⓑ	中	21
リプリザルトライアル	⇩⇘⇨☆⇧Ⓑ,Ⓐ	中・上	21,17
リプリザルエンジェル	⇩⇘⇨☆⇧Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	21,17,26
ホーリークレセントキック	⇩⇘⇨☆⇧Ⓚ	中	28
ラスターサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧Ⓐ	中	35
ルミナスサテライト	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧Ⓐ,Ⓐ	中・下	35,37
リプリザルチャージ	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧Ⓑ	中	21
リプリザルトライアル	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧Ⓑ,Ⓐ	中・上	21,17
リプリザルエンジェル	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧Ⓑ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	21,17,26
ホーリークレセントキック	⇩⇘⇨⇩⇘⇨☆⇧Ⓚ	中	28
インバースアンダーストリーム	⇙方向走り中Ⓐ	下	23
ライトストリーム	⇙方向走り中Ⓐ,Ⓐ	下・中	23,42
サイレントストリーム	⇙方向走り中Ⓐ🅐	下・ガード不能	23,61
ソードカタラクト	⇙方向走り中Ⓑ	中	24
トルネードハイキック	⇙方向走り中Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇙方向走り中Ⓚ,Ⓚ	中	34

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ツインステップグレース	⇙方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇙方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
シールドスラップ	⇩方向走り中Ⓐ	上	29
エルクストライク	⇩方向走り中Ⓑ	中	38
ホーリーミドルキック	⇩方向走り中Ⓚ	中	20
ツインステップグレース	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
トルネードハイキック	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
サマーソルトキック	⇩方向走り中ₖⒷ	中	33
エンジェルフォース	⇘方向走り中Ⓐ	中	34
アセンションシュート	⇘方向走り中Ⓑ	中	37
ホーリーリフトキック	⇘方向走り中Ⓚ	中	21
ツインステップグレース	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇘方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
トルネードハイキック	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇘方向走り中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
サマーソルトキック	⇘方向走り中ₖⒷ	中	33
リバースミラージュ	⇦方向走り中Ⓐ	中・中	28,43
ソードカタラクト	⇦方向走り中Ⓑ	中	24
ホーリートゥキック	⇦方向走り中Ⓚ	中	25
ツインステップグレース	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
トルネードハイキック	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
エンジェルフォース	⇨方向走り中Ⓐ	中	34
エンジェルピューリファイ	⇨方向走り中Ⓑ	中	34
フロアスイーパー	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
リプリザルチャージ	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	21
リプリザルトライアル	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ	中・上	21,17
リプリザルエンジェル	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓑ	中・上・中	21,17,26
トルネードハイキック	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
インバースアンダーストリーム	⇖方向走り中Ⓐ	下	23
ライトストリーム	⇖方向走り中Ⓐ,Ⓐ	下・中	23,42

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
サイレントストリーム	⇖方向走り中Ⓐ,🅐	下・ガード不能	23,61
ソードカタラクト	⇖方向走り中Ⓑ	中	24
トルネードハイキック	⇖方向走り中Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇖方向走り中Ⓚ,Ⓚ	中	34
ツインステップグレース	⇖方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇖方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
インバースシールドスラップ	⇧方向走り中Ⓐ	上	20
エルクストライク	⇧方向走り中Ⓑ	中	38
ホーリーミドルキック	⇧方向走り中Ⓚ	中	20
ツインステップグレース	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
トルネードハイキック	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
サマーソルトキック	⇧方向走り中ₖⒷ	中	33
エンジェルフォース	⇗方向走り中Ⓐ	中	34
アセンションシュート	⇗方向走り中Ⓑ	中	37
ホーリーリフトキック	⇗方向走り中Ⓚ	中	21
ツインステップグレース	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	14,39
ソードフラッド	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ	中	54
トルネードハイキック	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓚ	上	36
トルネードミドルキック	⇗方向走り中Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	中	34
サマーソルトキック	⇗方向走り中ₖⒷ	中	33
スリーピングキック	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	48
ホーリークラッカー	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	40
ホーリードライバー	接近してⒷ+Ⓖ中⇩Ⓑor⇩Ⓐ	投げ技	40,20
ボトムズアップ	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	40
ラウンドノッカー	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	40
カラーコンフェリー	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	75
ヘブンズアーチライディング	⇦➡Ⓐ+Ⓖ	投げ技	55
ペインフルフェイト	エンジェルストライクヒット時に⇦	打撃投げ(中)	20(43)

技解説

リーチの短いソフィーティアにしてみれば、遠距離戦は早いうちにパスしたいものである。が、リーチのある相手にはこの間合いで闘わなければならない状況も多い。

⇨➡Ⓑは、ソフィーティアの中では最もリーチのある攻撃だ。アッパー系の攻撃なので短そうに見えるが、見た目以上のリーチがあるぞ。

この攻撃はガードされても隙が少なく、ヒットすれば浮くので追い打ちがかけられ、ダウンしている相手にも当てることができるという、非常に優秀な技なのだ。遠距離といわず、中距離でも使っていけるぞ。

ただ、難点としては、8WAY-RUNで逃げられやすいことだ。とくに遠距離では、お互いに動き回ることが多いので、避けられる状況も多くなるだろう。

そんな場合には⇦ⒶⒶⒶの横斬りを混ぜていこう。前進しながら攻撃を出すので、リーチは問題ない。また、下段も混ざっているので、ガードされにくいのだ。1段目が外れても、出し切っていけば当たることも多いぞ。⇦ⒶⒷをときどき使うのもいいだろう。

遠距離を制す技

エンジェルピューリファイ



コマンド：⇨➡Ⓑ
ダメージ：34
判定：中

エンジェルストライク



ペインフルフェイト



コマンド：⇩⬂⇨Ⓑ(ヒット時)⇦／ダメージ：20（43）／判定：打撃投げ（中）

カタルシスサテライト



コマンド：⇦ⒶⒶⒶ／ダメージ23(45),21,36／判定：上・下・中

SOULCALIBURSOULCALIBU

遠距離から近づく場合、8WAY-RUNを使っていくことになる。そうなれば、そこからの攻撃も増えるはずだ。

主に使っていくのは、⬂or⬀Ⓚのホーリーリフトキック。出が早く、浮かすこともできるので、追加ダメージも期待できる。しかし、リーチが極端に短いので、超接近戦用だ。

広い範囲をカバーできるのが、⬃ⒶⒶの攻撃だ。横斬りの下段で、2段目がガード不能になるので、反応できなければ大ダメージも狙えるぞ。また、ガードされた場合（ガード不能にしなかった場合）も硬直が短いので、素早い技で連携に持ち込むこともできるのだ。「近距離連携に組み込む技」を参考に連携を組み立てていけば、割り込まれることは少ないだろう。

8WAY-RUNで使う技

サイレントストリーム



コマンド：⬀or⬂方向走り中ⒶⒶ／ダメージ23,61／判定：下・ガード不能

ホーリーリフトキック



コマンド
⬀or⬂方向
走り中Ⓚ
ダメージ
21
判定
中

ソードフラッド



コマンド
[illegible]or[illegible]or
or[illegible]方向
走り中Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
54
判定
中

中距離を制す技

クイックストライク



コマンド
⇨Ⓑ
ダメージ
29
判定
中

エンジェルフォース



コマンド
⇨➡Ⓐ
ダメージ
34
判定
中

ルミナスサテライト



コマンド：⇩⇘⇨ⒶⒶ／ダメージ35,37／判定：中・下

エンジェルストローク



コマンド：⇗ⓀⒶⒷ／ダメージ16,23,19,36／判定：中・中・下・中

ソフィーティアの攻撃がやっと当たりだす間合い、それが中距離だ。この距離では牽制技を出していき、相手の動きを止めていくのが目的となる。

中距離で最も使用率が高い技は、⇨Ⓑのクイックストライクだろう。リーチがあり、発生も早いので、牽制にはもってこいである。また、反撃用の技として使うことも多く、相手が隙を見せたらすかさず狙ってみよう。特に、構えを持つキャラには有効だぞ。

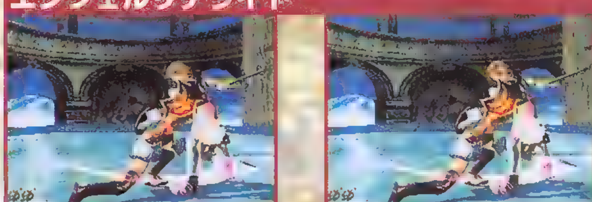
⇨Ⓑは使い易いのだが、突きなので8WAY-RUNで逃げられやすい。そこで、⇨➡Ⓐを混ぜていくのもいいだろう。この技はリーチこそないが、横方向への攻撃範囲が広いので、8WAY-RUNで逃げようとする相手にはヒットするぞ。

同じような理由で、⇩⇘⇨ⒶⒶも8WAY-RUN対策になっている。横方向への攻撃が2発出るので、避けにくいのだ。

この距離では他に、⇦ⒶⒶⒶや⇖ⒶⒶ（エンジェルサテライト）なども有効だ。横方向に強く、さらに下段も混ざっているので、ヒットさせやすいのだ。

下段を攻める技

エンジェルサテライト



コマンド：⇖ⒶⒶ
ダメージ：23,36
判定：下・中

スプリングアンダーキック



コマンド
⇘
ダメージ
11
判定
下

ナスティインペイル



コマンド
ⒷⒶ
ダメージ
14
判定
下

強力な中段攻撃が多いこのゲームでは、突然の下段攻撃はかなり有効だ。連携のなかに組み込むことができれば、相手を翻弄することが可能だろう。

⇖ⒶⒶは、下段攻撃がヒットすれば自動で2発目もヒットするので、かなり強力な技。リーチもあるので、中距離から狙うことも可能だぞ。

しかし、発生が遅いため相手に潰されることや、見切られてしまう可能性も多い。ガードされるようならば、使用を控えよう。

ⒷⒶのナスティインペイルは、下段への4段突きになっている。この技はリーチがないので、起き上がりに重ねて使うのが有効だ。硬直が短いので、1、2発で止めて連携に持ち込むのが得策。

技解説

近距離、接近戦はソフィーティアの最も得意とする間合い。この間合いまで近づいたら、一気に倒すくらいの勢いが必要だ。

この間合いの主軸となる技は、ⒷⓀだ。この技は発生も早く、ガードさせることができれば硬直も短いので、次の攻撃に繋ぎやすいぞ。どの技に繋ぐかは、「近距離連携に組み込む技」を参照してほしい。

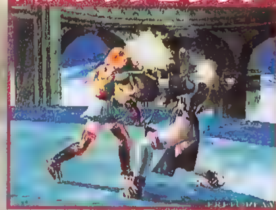
しかし、この技は2発目のキックが上段攻撃になっているのでしゃがまれると、大きな隙を作ってしまう。相手がソフィーティアの戦法を知っていると、しゃがまれる可能性は非常に高い。それを防ぐために、ⒷⒷ（アセンドスプラッシュ）の中段攻撃も混ぜて使っていくといいだろう。

ほかの技では⇨ⒶⒷ（タップヒルト）、⇩Ⓐ（アンダースライドブレード）といった、発生の早い攻撃も使っていけるぞ。

⇦⬅Ⓐは発生が遅いので、近距離戦には向いていないかも。しかし、カウンターヒット時のダメージは半端ではないので、この距離で狙うのも一興ではある。一発逆転に賭けるなら、この技だ。

近距離を制す技

スプラッシュラウンドキック




コマンド：ⒷⓀ
ダメージ：15,15
判定：中・上

リバースミラージュ




コマンド：⇦⬅Ⓐ
ダメージ：28,43
判定：中・中

キックデュオ




コマンド：ⓀⓀ
ダメージ：15,20
判定：上・中

ソフィーティアの接近戦ラッシュには強烈なものがあるが、ガードの堅い相手などは、なかなか崩せない。そこで重要になってくるのが、投げの存在である。

ホーリークラッカー→ホーリードライバーはダメージは大きいが、欠点が2つある。ひとつは、決めた後で位置が入れ替わってしまうことだ。これによって、リング際になってしまうことも多い。

もうひとつは、ドライバーを抜けられてしまうことだ。抜けコマンドは、Ⓐ、Ⓑどちらかを押すだけ。ソフィーティアがどちらのボタンでコマンド入力したかで決定される。簡単に抜けられてしまうので、価値は落ちてしまった。

それならば、多少ダメージは落ちるが、⇨➡Ⓐ+Ⓖが確実だろう。

投げ技

ホーリークラッカー→ホーリードライバー




コマンド：Ⓑ+Ⓖ中に⇩ⒷorⒶ
ダメージ：40,20
判定：投げ技

ヘブンズアーチライディング




コマンド：⇨➡Ⓐ+Ⓖ
ダメージ：55
判定：投げ技

近距離連携に組み込む技

タップヒルト



コマンド：⇨ⒶⒷ
ダメージ：10,31
判定：上・中

リプリザルエンジェル



コマンド：⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ／ダメージ21,17,26／判定：中・上・中

カタルシスシャワー



コマンド：⇦ⒶⒷ
ダメージ23(45),42
判定：上・中

エンジェルパニッシャー



コマンド
⇙Ⓐ
ダメージ
26
判定
中

グレースヘブン



コマンド
⇙Ⓑ
ダメージ
24
判定
中

遠距離、中距離と近づいてきて、やっと持ち込んだ近距離戦。この貴重な間合いで、一気に倒すことができなければ、ソフィーティアの勝率は下がっていくだろう。強力な連携が、勝敗を分けるのだ。

近距離戦の連携、となっているが、いったいどの技から繋がってくるのか。連携の起点となるのは、主にⒷⓀ。硬直が短いので、次の技に繋ぎやすいのだ。

ⒷⓀからの基本的な連携は、⇨ⒶⒷだ。発生が早く、硬直も短いので、さらに連携へ繋げることができるぞ。この技は連携だけでなく、発生の早さを生かして割り込みに使うのも有効。

⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷの盾による3回攻撃は攻撃発生こそ遅いが、使い勝手の良さは抜群なので、ぜひ連携に組み込んでほしい。

この技の使い方は2通りある。ひとつは、2段目で止める方法。2段目で止めると硬直が少なく、連携に繋げることができるぞ。ダッシュ投げなども有効だ。

この使い方を見せておいて有効度が増すのが、3段目を遅らせて出す使い方（ディレイ）である。3段目のボタン入力時間は非常に長く、「2段目で終わりかな？」と思わせたときにボタンを押して、発生するほどなのだ。2段目止めの連携を警戒して技を出そうとする相手には、カウンターで3段目が決まるだろう。超有効な手なので、試してほしい。連携を8WAY-RUNで逃げようとする相手には、⇙Ⓐを使って動きを封じよう。

OULCALIBURSOULCALIBUR

起き上がりを攻める技

フロアスイーパー



コマンド
⇘方向
走り中Ⓚ
ダメージ
26
判定
下

サマーソルトキック



コマンド
⇘方向
走り中ⓀⒷ
ダメージ
33
判定
中

ダウンを奪ったら、一方的に攻めるチャンスである。これはソフィーティアだけに限らず、ほかのキャラにも言えることだが。

起き攻めは、単純な2択である。下段の走り中5か、中段の走り中⇩ⓀⒷだ。どちらも攻撃発生が早いので、なかなか見切れないだろう。ただし、ガードされたときは反撃の覚悟はしとくように。



反撃意欲を奪うほどの超連携で相手をねじ伏せろ！

リーチのないソフィーティアとしては、いかに近づくかが勝負の分かれ目。中距離で主導権を握ったら、接近戦で一気に決着を付ける。それがソフィーティアの闘い方だ。

スタートは遠距離から始まる

ソフィーティアの武器はショートソードというだけあって、基本的な攻撃のリーチは短い。当然ながら遠距離戦は苦手なので、さっさと接近戦に持ち込みたいところである。が、どんなキャラと対戦しても、遠距離戦になる状況は多いだろう。遠距離で主に使っていく（届く）技は、⇨➡Ⓑのアッパー系攻撃だ。この技は思った以上に攻撃判定が広く、先端のほうでも当てることができるぞ。しかも、攻撃を出した後の硬直時間は短く、続けて技を出していけば、カウンターが取れる可能性もある。

⇨➡Ⓑをガードさせた後の連携としては、⇩⇘⇨Ⓑなどが有効だ。リーチがあり、発生も早いので、カウンターを取りやすい。しかし、ガードされると反撃を受け、8WAY-RUNで避けられる可能性もあるので、相手によっては使用を控えたほうがいいだろう。

⇨➡Ⓑヒット後は空中コンボを狙えるので、それについては次のページを見てほしい。

しかし、この技は縦斬りなので、8WAY-RUNで避けられることが非常に多い。遠距離での使用となれば、なおさらである。

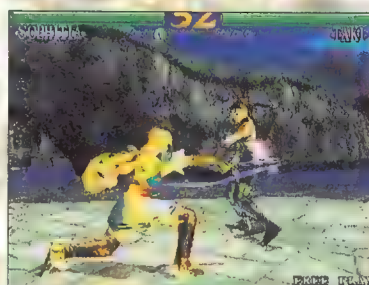
遠距離でのセオリーとして、8WAY-RUNで動きつつ、間合いを縮めていくのも有効な手段のひとつである。相手が動き回るようならば無理に手を出さず、こちらも動いて早いうちに中距離に持ち込むのがいいだろう。



見た目以上に攻撃判定が大きい⇨➡Ⓑ。ガード後はほぼ互角、ヒットすればコンボ確定だ！



⇨➡Ⓑガード後に反撃しようとする相手には、⇩⇘⇨Ⓑを狙ってやろう。



遠距離では、8WAY-RUNの使用率が高いため、攻撃が避けられやすいのが難点だ。

中距離でイニシアチブを奪え

中距離ともなれば、ソフィーティアもようやく手を出せる間合い。近距離戦に持ち込むための牽制技を出していき、相手の動きを封じ込めるのが目的だ。

この間合いで活躍するのが、⇨Ⓑのクイックストライクだ。この技はリーチがあり、攻撃発生も早いので、非常に使い易い。しかも、カウンターヒットした場合にはダウンを奪えるので、近づくのがグッと楽になるぞ。リング際では、リングアウトも狙えるのも強味だろう。

⇨Ⓑは牽制だけでなく、連携に組み込んだり、相手の隙に入れる反撃としても使えるぞ。

ほかの技では、⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷの楯3段攻撃も有効だ。この技は3段攻撃を素直に出してもあまり効果はない。2段止めやディレイ（入力を遅らせ、攻撃の出るタイミングをずらす方法）を使って、初めて効果がでるのだ。

2段で止めると意外と隙が少なく、すぐに動きだせるので、出の早い技に繋げたり、ダッシュで近づいて投げを狙う戦法も使える。

この戦法を見せておいて真価を発揮するのが、3段目のディレイだ。この技はボタン入力受け付け時間が非常に長く、ワンテンポ遅らせて入力しても、技が出てしまう。2段目で止め、連携に来るかと思わせるほどタイミングを遅らせて3段目を出すと、これがよく当たる。反撃を誘い、カウンターヒットを狙うのだ。

有効な2つの技だが、どちらも縦斬りなので、8WAY-RUNで避けられる可能性は高い。とくに軽量級は横移動を使うので、横斬りの攻撃を混ぜていくようにしよう。

中距離で使える横斬りは、⇦ⒶⒶⒶ、⬉ⒶⒶといったところ。⇦ⒶⒶⒶはリーチがあり、下段も混ざっているので、見切られにくいぞ。だが、使いすぎると相手のガード成功率が上がるので、⇦ⒶⒷといった連携も混ぜていこう。

ただし、これらの技は攻撃発生が遅いため、手数が多いとに潰されることも多い。相手の攻撃の隙をついたり、⇨➡Ⓑ+Ⓚからの連携で出したりと、ある程度の工夫が必要だぞ。

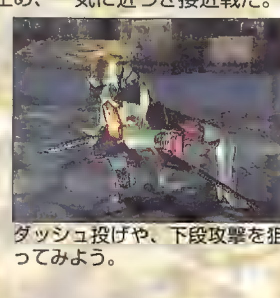
相手の動きを止め、一気に近づき接近戦だ。



中距離で大活躍する、⇨Ⓑ。ダウンを奪えるのが強味。



⇨➡Ⓑ＋ⓀⒶⒷは全部出し切らず、2段で止めて…、



ダッシュ投げや、下段攻撃を狙ってみよう。

接近戦で決着を付けろ！

イニシアチブを取った状態で近距離に持ち込むことができれば、ソフィーティアの独壇場。細かな攻撃を隙なく繋ぎ、相手の反撃を許さないほどの連携で決着を付けよう。

近距離の基本となるのは、ⒷⓀ。この技は攻撃発生が早く、ガードさせた後の硬直も短いので、次の攻撃に繋ぎやすいのだ。立ちⒷが届く距離になったら、積極的に狙っていこう。

ただし、2段目が上段になっているので、しゃがんで避けられる可能性も高い。使用頻度が高ければ、なおさらだ。それを防ぐために、ⒷⒷの中段攻撃も混ぜて使っていこう。

ⒷⓀをガード（ヒット）させた後は、連携に持ち込んでいく。どの技で連携を作っていくかは「近距離戦連携の一例」を見てほしい。

基本的な連携は、⇨ⒶⒷのルートだ。この技も発生が早く隙が少ないので、次に繋ぎやすい。が、この後は多少間合いが離れるため、リーチのある技を選んで使っていくしかない。⇨Ⓑ、⇘Ⓐなどがオススメだ。

基本ルートは強烈な連携だが、これだけではガードインパクトが怖いので、ほかのルートも積極的に混ぜていこう。とくに、下段を攻めるルートは有効だぞ。

中距離で役立つ⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷは、この連携に組み込むと、より強力なものになる。使い方自体は、中距離戦と変わらないので、詳しくは前章を参照してほしい。2段止めやディレイを使って相手を惑わし、3段目や投げを狙っていこう。ただし、使いすぎには注意しよう。

近距離戦連携の一例

- **ⒷⓀ（中・上）** 近距離線の起点となる技
  - **⇨ⒶⒷ（上・中）** 発生が早く、スキも少ない
    - **⇨Ⓑ（中）** リーチがありカウンターでダウンがとれる
    - **⇘Ⓐ（中）** 攻撃範囲が広いので8WAY-RUNで逃げられない
  - **⇨➡Ⓐ（中）** 8WAY-RUNで動き回る相手にはこの技を使っていこう
  - **⇙ⒶⒶ（下・中）** 発生は遅いが、強力な下段攻撃
  - **⇩Ⓚ（下）** リーチはないが早い下段
    - **立ち途中Ⓑ（中）** しゃがみ状態からの有効な連携
  - **⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷ（中・下・上）** 2段止めやディレイを使っていく。硬直が少ないので連携に繋げやすい
    - **⇨➡Ⓐ+Ⓖ（ダッシュ投げ）** ⇨➡Ⓑ+ⓀⒶの2段止めから狙いやすい。ガードの堅い相手に使う



近距離戦の要となる、ⒷⓀ。この技をガードさせてから、いろいろと派生させよう。



⇨ⒶⒷは発生も早く、硬直も短いので、ⒷⓀからの連携には最適だぞ。

アルティメットガイアトレマーの使い道

使いにくそうな⇧Ⓐ+Ⓑだが、実は起き上がりに重ねると有効なのだ。この技は、攻撃部分がヒットしていなくても、近くに相手がいれば、地震でよろめかすことができるのだ。最大まで溜めれば、広範囲の相手に効果があるのだ。よろめいたら、⇩⇘⇨ⒷⒶⒶⓀが狙い目だぞ。



ガード不能を狙うならば、相手のダウン中がベストだ。

あまり意味ないけど、知っておくと嬉しい情報

ソフィーティアには、攻略にはあまり関係ない特徴が2つある。ひとつは、ガードしながら前進できることだ。移動スピードは極端に遅く、前進のみなので、使い道が見つからない。

もうひとつは、１Ｐコスチュームのパンツが6色ほど存在することだ。どうやって選ぶかは不明である。



対戦する楽しみがひとつ増えた。チェックするべし。

相手が浮いたらこれを入れろ！

よく使っていく浮かし技は、⇨➡Ⓑと⇨➡Ⓑ＋ⓀⒶⒷ。どの技で浮かしたかで、使っていくコンボが異なってくる。

⇨➡Ⓑの場合は、⇦⬅Ⓑ＋Ⓚが入る。入力が遅れると、着地でガードされてしまう可能性もあるので、素早く正確に入力しよう。

⇨➡Ⓑ+ⓀⒶⒷからは、⇨➡Ⓑが地面に落ちた相手に入るぞ。相手方向にレバーを入れたまま3を押すだけなので、簡単コンボなのだ。



使用頻度の高い⇨➡Ⓑヒット後、多くの攻撃が狙えるが、ダメージを取るならば…、



⇦⬅Ⓑ+Ⓚが確実だ。素早く入力しないと、地面に落ちて確定しなくなるので注意。

キャラクター紹介



蒼き悪夢
ナイトメア

使用武器：ソウルエッジ
武器名：ソウルエッジ
流派：ソウルエッジの記憶？
年齢：不明
生年月日：不明
家族構成：不明
出身地：不明
身長：168cm
体重：95kg
血液型：不明



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
スラッシュ	Ⓐ	上	18
ソードバスター	Ⓑ	中	23
ダークハイキック	Ⓚ	上	12
レッグスラッシュ	⬇Ⓐ	下	15
スプリットバスター	⬇Ⓑ	特中	23
ダークローキック	⬇Ⓚ	下	11
ターニングヘッドスラッシュ	背を向けてⒶ	上	25
ターニングソードバスター	背を向けてⒷ	中	35
ターニングダークハイキック	背を向けてⓀ	上	19
ターニングレッグスラッシュ	背を向けて⬇Ⓐ	中	15
ターニングスカイスプリッター	背を向けて⬇Ⓑ	中	28
ターニングダークローキック	背を向けて⬇Ⓚ	下	12
ジャンピングバックスピンスラッシュ	⬁or⇧or⬀Ⓐ	上	49
フェイタルバスター	⬁or⇧or⬀Ⓑ	中	⬁26 ⇧35 ⬀40
ジャンピングブレイブキック	⇧or⬀Ⓚ	中	⇧22 ⬀25
ジャンピングブレイブキック	⬁Ⓚ	上	17
ジャンピングバックスピンスラッシュ	Ⓖ+⬁ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⬀Ⓐ	上	43
フェイタルバスター	Ⓖ+⬁ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⬀Ⓑ	中	⬁26 ⇧35 ⬀40
ジャンピングブレイブキック	Ⓖ+⇧ⓀorⒼ+⬀Ⓚ	中	⇧22 ⬀25
ジャンピングブレイブキック	Ⓖ+⬁Ⓚ	上	17
ダイビングレッグスラッシュ	Ⓖ+⬁着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⬀着地際Ⓐ	下	⬁19 ⇧24 ⬀24
ダイビングフルスイングスプリッター	Ⓖ+⬁着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⬀着地際Ⓑ	中	⬁26 ⇧34 ⬀34
ダイビングフルスイングスプリッター~チーフ・ホールド	Ⓖ+⬁着地際●orⒼ+⇧着地際●orⒼ+⬀着地際●	中	⬁26 ⇧34 ⬀34
ダイビングアクセルキック	Ⓖ+⬁着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⬀着地際Ⓚ	下	17
プログレススラッシュ	Ⓐ,Ⓐ	上・上	18,20
スラッシュクロス	Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・中	18,20,35
スラッシュグラウンダー	Ⓐ⇩,Ⓐ	上・下	18,22
ダブルグラウンダー	Ⓐ⇩,Ⓐ,Ⓐ	上・下・下	18,22,35
シャドウスライサー	⬃Ⓐ	下	44(53)
レッグスラッシュ	⬂Ⓐ	下	17
アーメットクラッシャー	⬂Ⓐ	中	28
バックスピンスラッシュ	⇦Ⓐ	上	52
クイックスピンスラッシュ	⇨Ⓐ	上	33 適距離の場合は29
クイックスピンスラッシュ~デキスター・ホールド	⇨●	上	33 適距離の場合は29

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ライドスラッシャー	⇨➡Ⓐ	上	43
クイックバックスピンスラッシュ	ⒶⒼ,Ⓐ	上	35
スラッシュ~デキスター・ホールド	●	上	18
ライジングスラッシュ	立ち途中Ⓐ	特中	28
メイルシュトローム	立ち途中Ⓐ,Ⓐ	特中・下	28,38
メイルシュトローム2発目キャンセル	立ち途中Ⓐ,Ⓐ⬇	特中	28
ガントレットバスター	Ⓑ⇨	中	26
ランパートバスター	Ⓑ⇦	中	69
ソードバスターキャンセル~チーフ・ホールド	Ⓑ☆⇦		
メイルスプリッター	Ⓑ,Ⓑ	中・中	23,26
バスターグラウンダー	Ⓑ,⇩Ⓐ	中・下	23,40(49)
バスターグラウンダー2発目キャンセル~チーフ・ホールド	Ⓑ,⇩Ⓐ,⬅	中	23
ソードバスター~ベース・ホールド	●	中	23
スラストスロー	⬃Ⓑ	打撃投げ(中)	35(32)
シャドウバスター	⇩Ⓑ	特中	23
シャドウバスター~ベース・ホールド	⇩●	特中	23
スカイスプリッター	⬂Ⓑ	中	38 適距離の場合は31
スカイスプリッター~チーフ・ホールド	⬂●	中	38 適距離の場合は31
ヘッドバット	⇦Ⓑ	中	16
ダブルヘッドバット	⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中	16,22
フェイタルダイブ	⇦⬅Ⓑ	中	44
フェイタルドライブ	⇦⬅Ⓑ,Ⓑ	中・下	44,51
フェイタルドライブ~ベース・ホールド	⇦⬅●	中	44
ピースィングストライク	⇨Ⓑ	中	44 適距離の場合は50
ルークスプリッター	⇨➡Ⓑ	中	56 適距離の場合は46
ファームメントディバイド	⇨➡ⒷⒶ	中・中・中	11,11,62
フルスイングスプリッター	立ち途中Ⓑ	中	22
フルスイングスプリッター~チーフ・ホールド	立ち途中●	中	22
スプリットバスター~ベース・ホールド	しゃがみ中●	特中	23
ヘルムディバイダー	ⒷⒼ,Ⓑ	中	16
アーマーブレイカー	ⒷⒼ,Ⓑ,Ⓑ	中・下	16,32
アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	ⒷⒼ,Ⓑ,●	中・下	16,32
ブレイクキック	ⒷⒼ,Ⓑ,Ⓚ	中・中	16,21
アースディバイド	⇩⬂⇨Ⓑ	ガード不能	71
グライドローキック	⬃Ⓚ	下	11
グライドローキック	⇩Ⓚ	下	11
ダークミドルキック	⬂Ⓚ	中	16

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
アクセルキック	⬂Ⓚ,Ⓚ	中・下	16,10
アクセルヘッドアッパー	⬂Ⓚ,Ⓚ,Ⓑ	中・下・中	16,10,19
ダークサイドキック	⇦Ⓚ	中	22
ジェイドクラッカー	⇨Ⓚ	上	16
ショルダーチャージ	⇨➡Ⓚ	中	21
ライジングキック	立ち途中Ⓚ	中・中	17,14
ストンピング	⇩⬂⇨Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚor相手ダウン中に⇩Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ	下・下・下・下・下	10,7,7,7,7
アーストランプル	⇩⬂⇨●or相手ダウン中⇩●	下	26
ダークソウルインパクト	⬂Ⓐ+Ⓑ	下	39
フライングエッジ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	中	53
フライングエッジ~ダウンへ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ,⬇	中	53
チーフ・ホールド	Ⓑ+Ⓚ		
チーフ・ホールド	⇩Ⓑ+Ⓚor⇧Ⓑ+Ⓚ		
サイドガントレットバスター	⇩Ⓑ+Ⓚ,⇨Ⓑ	中	26
サイドガントレットバスター	⇧Ⓑ+Ⓚ,⇨Ⓑ	中	26
デキスター・ホールド	⇦Ⓑ−Ⓚ		
ベース・ホールド	⇨Ⓑ+Ⓚorしゃがみから⬂Ⓑ+Ⓚ		
ドロップキック	⇨➡Ⓑ+Ⓚ	上	32
スピンキック	Ⓐ+Ⓚ	上	26
スピンキックスラッシュ	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ	上・上	26,21
スピンダブルスラッシュ	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上	26,21,23
スピンスラッシュクロス	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・上・中	26,21,23,34
スピンスラッシュクロス	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ☆Ⓑ	上・上・上・中	26,21,23,38
スピンスラッシュクロス~ベース・ホールド	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ☆●	上・上・上・中	26,21,23,38
スピンスラッシュグラウンダー	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ,⇩Ⓐ	上・上・下	26,21,22
スピンダブルグラウンダー	Ⓐ+Ⓚ,Ⓐ,⇩Ⓐ,Ⓐ	上・上・下・下	26,21,22,35
スピンキックスラッシュ~デキスター・ホールド	Ⓐ+Ⓚ,●	上・上	26,21
スピンミドルキック	Ⓐ+Ⓚ,Ⓚ	上・中	26,23
チーフ・ホールド			
チーフ・ホールド	Ⓑ+Ⓚ		
テラーサーキュラー	チーフ・ホールド中Ⓐ	上・中	26,21 適距離の場合は26,17
テラーサーキュラー~デキスター・ホールド	チーフ・ホールド中●	上	28
テラーストンパー	チーフ・ホールド中Ⓑ	中	47 適距離の場合は35
テラーニー	チーフ・ホールド中Ⓚ	中	17
テラーベルフリー	チーフ・ホールド中Ⓚ,Ⓚ	中・上	17,20
ベース・ホールド			

Weapon



●初めその噂はどこからともなく流れてきた。
　その異様な一ツ目の付いた大剣を異形と化した右腕に携えた青騎士の紅い瞳を見た者は、屈強の戦士から泣き叫ぶ女子供、果ては虫けら一匹に至るまで皆、魂を貪り喰われるようにその手にかけられた。その大剣の一ツ目はまるで、生ある者を喰らう度に悦びの笑みを浮かべるように見えた。そして、その魔手を逃れることが許されているのは彼に付き従う「異形の者ども」だけなのだ…。

「噂、あくまで噂話だよ。」「嫌な話だぜ、まったく……。」
　あの怪光が見えた夜から3年、ここドイツ山間部のある農村の夜はいつもと変わらなかった…。崖の上に満月を背にした紅い瞳の騎士の姿がある他は!!
　幾多の街や村をのみ込みながら、黒い森を目指すそれは、あのキャプテン・セルバンテスさえし凌ぐ、次なる恐怖の姿だった…。
……父さん、もうすぐだよ……

時は来た、幾多の勇者の魂を奪い邪剣は形を変え亡き父の姿を写す。

「我が愛しき息子ジークよ…」
「ち…父上……」

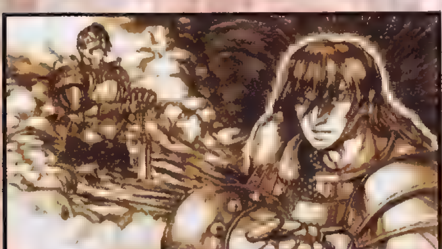
「この剣で私を貫くのだ。」
「…？！」

「わが姿はまやかしに過ぎぬ。
今一度自らの行いを省みるのだ」

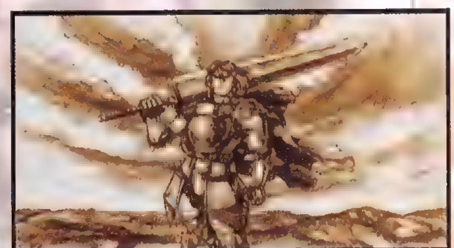
父の墓前に立ち、彼はつぶやいた。
「俺に償えるものなのか…」

彼は旅立った。父の遺志を抱き、贖罪と言う名の十字架を背をって。









技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ベース・ホールド	⇨Ⓑ+Ⓚorしゃがみから⇧Ⓑ+Ⓚ		
グリーブサイズ	ベース・ホールド中Ⓐ	下	28
グリーブサイズ~デキスター・ホールド	ベース・ホールド中●	下	28
グリーブカタパルト	ベース・ホールド中Ⓑ	下	40
グリーブカタパルト~チーフ・ホールド	ベース・ホールド中●	下	40
グリーブラム	ベース・ホールド中Ⓚ	中	5
フィーンドシャッター	ベース・ホールド中Ⓐ+Ⓑ	中	49
エアディバイド	ベース・ホールド中ⒷⒶ	中・中・中	11,11,44
デキスター・ホールド			
デキスター・ホールド	⇦Ⓑ+Ⓚ		
ファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中Ⓐ	下	26
ダブルファントムスラッシュ	デキスター・ホールド中Ⓐ,Ⓐ	下・上	26,49
ファントムスラッシュグラウンダー	デキスター・ホールド中Ⓐ,⇩Ⓐ	下・下	26,37
ファントムディッパー	デキスター・ホールド中Ⓑ	中	37
ファントムディッパー~チーフ・ホールド	デキスター・ホールド中●	中	37
ファントムトゥーキック	デキスター・ホールド中Ⓚ	上	27
ソウルバイター	デキスター・ホールド中ⒷⒶ(スライド)	中	35
バックスピンスラッシュ	⇗方向走り中Ⓐ	上	52
シャドウインパクト	⇗方向走り中Ⓑ	下	43
ハイブリックブレイブキック	⇗方向走り中Ⓚ	中	25
チーフ・ホールド	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
ワインドスラッシュ	⇩方向走り中Ⓐ	中	44
ソードバスター	⇩方向走り中Ⓑ	中	23
ガントレットバスター	⇩方向走り中Ⓑ⇨	中	26
ランバートバスター	⇩方向走り中Ⓑ⇨	中	69
ソードバスターキャンセル~チーフ・ホールド	⇩方向走り中Ⓑ☆⇦		
ヘルムディバイダー	⇩方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	23,16
アーマーブレイカー	⇩方向走り中Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・下	23,16,32
アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	⇩方向走り中Ⓑ,Ⓑ,●	中・中・下	23,16,32
ブレイクキック	⇩方向走り中Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中	23,16,21
ヘルムディバイダー	⇩方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ	中	16
アーマーブレイカー	⇩方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ,Ⓑ	中・下	16,32
アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	⇩方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ,●	中・下	16 32
ブレイクキック	⇩方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ,Ⓚ	中・中	16,21
ソードバスター~ベース・ホールド	⇩方向走り中●	中	23
バスターグラウンダー	⇩方向走り中Ⓑ,⇩Ⓐ	中・下	23,40(49)
バスターグラウンダー2発目キャンセル~チーフ・ホールド	⇩方向走り中Ⓑ,⇩Ⓐ,◆	中	23
スピンキック	⇩方向走り中Ⓚ	上	29
スピンミドルキック	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓚ	上・中	29,23

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
スピンキックスラッシュ	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ	上・上	29,21
スピンキックスラッシュ~デキスター・ホールド	⇩方向走り中Ⓚ,●	上・上	29,21
スピンダブルスラッシュ	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上	29,21,23
スピンスラッシュクロス	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・上・中	29 21,23,34
スピンスラッシュクロス	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ☆Ⓑ	上・上・上・中	29,21,23,38
スピンスラッシュクロス~ベース・ホールド	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ☆●	上・上・上・中	29,21,23,38
スピンスラッシュグラウンダー	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ,⇩Ⓐ	上・上・下	29,21,22
スピンダブルグラウンダー	⇩方向走り中Ⓚ,Ⓐ,⇩Ⓐ,Ⓐ	上・上・下・下	29,21,22,35
チーフ・ホールド	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
ライドスラッシャー	⇙方向走り中Ⓐ	上	43
スカイスプリッター	⇙方向走り中Ⓑ	中	37
スカイスプリッター~チーフ・ホールド	⇙方向走り中●	中	37
ショルダーチャージ	⇙方向走り中Ⓚ	中	21
チーフ・ホールド	⇙方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
バックスピンスラッシュ	⇦方向走り中Ⓐ	上	52
フェイタルダイブ	⇦方向走り中Ⓑ	中	44
フェイタルドライブ	⇦方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・下	44,51
フェイタルダイブ~ベース・ホールド	⇦方向走り中●	中	44
ハイブリックブレイブキック	⇦方向走り中Ⓚ	中	25
デキスター・ホールド	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
ライドスラッシャー	⇨方向走り中Ⓐ	上	43
ルークスプリッター	⇨方向走り中Ⓑ	中	56 遠距離の場合は46
スライディングキック	⇨方向走り中Ⓚ	下	25
ファームメントディバイド	⇨方向走り中ⒷⒶ	中・中・中	11,11,62
フライングエッジ	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	53
フライングエッジ~ダウンへ	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ,⬇	中	53
ドロップキック	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	上	32
バックスピンスラッシュ	⇖方向走り中Ⓐ	上	52
シャドウインパクト	⇖方向走り中Ⓑ	下	43
ハイブリックブレイブキック	⇖方向走り中Ⓚ	中	25
チーフ・ホールド	⇖方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
ワインドスラッシュ	⇧方向走り中Ⓐ	中	44
ソードバスター	⇧方向走り中Ⓑ	中	23
ガントレットバスター	⇧方向走り中Ⓑ⇨	中	26
ランバートバスター	⇧方向走り中Ⓑ⇨	中	69
ソードバスターキャンセル~チーフ・ホールド	⇧方向走り中Ⓑ☆⇦		
ヘルムディバイダー	⇧方向走り中Ⓑ,Ⓑ	中・中	23,16
アーマーブレイカー	⇧方向走り中Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・下	23,16,32

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	⇧方向走り中Ⓑ,Ⓑ,●	中・中・下	23,16,32
ブレイクキック	⇧方向走り中Ⓑ,Ⓑ,Ⓚ	中・中・中	23,16,21
ヘルムディバイダー	⇧方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ	中	16
アーマーブレイカー	⇧方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ,Ⓑ	中・下	16,32
アーマーブレイカー~チーフ・ホールド	⇧方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ,●	中・下	16,32
ブレイクキック	⇧方向走り中ⒷⒼ,Ⓑ,Ⓚ	中・中	16,21
ソードバスター~ベース・ホールド	⇧方向走り中●	中	23
バスターグラウンダー	⇧方向走り中Ⓑ,⇩Ⓐ	中・下	23,40(49)
バスターグラウンダー2発目キャンセル~チーフ・ホールド	⇧方向走り中Ⓑ,⇩Ⓐ,◆	中	23
スピンキック	⇧方向走り中Ⓚ	上	29
スピンミドルキック	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓚ	上・中	29,23
スピンキックスラッシュ	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ	上・上	29,21
スピンキックスラッシュ~デキスター・ホールド	⇧方向走り中Ⓚ,●	上・上	29,21
スピンダブルスラッシュ	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ	上・上・上	29,21,23
スピンスラッシュクロス	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓑ	上・上・上・中	29,21 23,34
スピンスラッシュクロス	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ☆Ⓑ	上・上・上・中	29,21,23,38
スピンスラッシュクロス~ベース・ホールド	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ,Ⓐ☆●	上・上・上・中	29,21,23,38
スピンスラッシュグラウンダー	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ,⇩Ⓐ	上・上・下	29 21 22
スピンダブルグラウンダー	⇧方向走り中Ⓚ,Ⓐ,⇩Ⓐ,Ⓐ	上・上・下・下	29,21,22,35
チーフ・ホールド	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
ライドスラッシャー	⇗方向走り中Ⓐ	上	43
スカイスプリッター	⇗方向走り中Ⓑ	中	37
スカイスプリッター~チーフ・ホールド	⇗方向走り中●	中	37
ショルダーチャージ	⇗方向走り中Ⓚ	中	21
チーフ・ホールド	⇗方向走り中Ⓑ+Ⓚ		
ヒルトインパクト	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	56
ナイトメアスラッシャー	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	60
ウィッチハント	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	65
カラミティフォール	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60
アンホーリーテラー	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
アップトス	しゃがみ中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	30
スラストスロー	⇦Ⓑ	打撃投げ(中)	35(32)
スラストスロー	背後からⒷ	打撃投げ(中)	50(32)
アップトス	相手頭側うつ伏せダウン中しゃがみ中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	8
アップトス	相手頭側仰向けダウン中しゃがみ中Ⓐ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	8

技解説

ここでは、デキスターホールドへ移行できる技について解説していこう。これらの技は、いずれも入力時にボタンを押しっぱなしにすることによって、技の後半のモーションが変化し、デキスターホールドへと移行する。

Ⓐは最も基本的な横斬りだが、斬り技としては発生もそこそこ早く、気軽に使っていける技だ。デキスターホールドへの移行以外にも、ここから派生するコンビネーションは多く、攻めの一手目として重宝する。

ここに写真がのっていない技では、Ⓐ+ⓀⒶのスピンキックスラッシュ、チーフホールド中Ⓐのテラーサーキュラー、といった技も入力時にボタンを押しっぱなしにすることによってデキスターホールドへ移行することができる。

デキスターホールドへ移行する技

スラッシュ



コマンド
Ⓐ
ダメージ
18
判定
上

クイックスピンスラッシュ



コマンド
⇒Ⓐ
ダメージ
33（遠距離の場合は29）
判定
上

グリーブサイズ



コマンド
ベースホールド中Ⓐ
ダメージ
28
判定
下

デキスターホールド



コマンド
↓Ⓑ+Ⓚ
ダメージ

判定

SOULCALIBURSOULCALIBUR

ここでは、デキスターホールドから出せる技について解説してよう。

この構えから出せる技で重要な戦力になるのは、Ⓐのファントムスラッシュ。リーチの長い下段攻撃で非常に使いやすい。ここからさらにⒶ⇩Ⓐのファントムスラッシュグラウンダー、ⒶⒶのダブルファントムスラッシュといった連携へと派生する。

Ⓐのファントムスラッシュはカウンターヒット時はダウンを奪うことができ、Ⓐ⇩Ⓐのファントムスラッシュグラウンダーなら2撃目が追い打ちとなるため、かなりの大ダメージとなる。

また、カウンターヒット時はリングアウトを奪える場合も多い。

下段攻撃であるⒶと対をなすのが、中段攻撃のⒷⒶ。これも非常に使いやすい技だ。

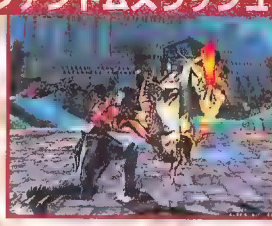
Ⓑのファントムディッパーは、軸をずらしながら斬り上げる技。ヒットした相手を浮かすことができ、追い打ちをいれることが可能。

ファントムディッパーは、ボタンを押しっぱなし入力で、そのままチーフホールドへ移行することもできる。

デキスターホールドから出せる技

ファントムスラッシュ/ファントムスラッシュグラウンダー





コマンド：
デキスターホールド中
Ⓐ⇩Ⓐ
ダメージ：26,37
判定：下・下

ソウルバイター



コマンド
デキスターホールド中ⒷⒶ
ダメージ
35
判定
中

ファントムトゥーキック



コマンド
デキスターホールド中Ⓚ
ダメージ
27
判定
上

ファントムディッパー～チーフホールド





コマンド：
デキスターホールド中Ⓑ
ダメージ：37
判定：中

ベースホールドへ移行する技

ソードバスター

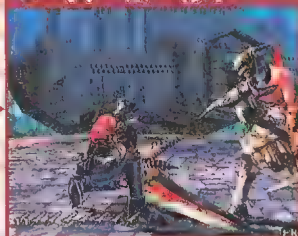

コマンド
Ⓑ
ダメージ
23
判定
中

シャドウバスター


コマンド
Ⓑ
ダメージ
23
判定
特中

フェイタルダイブ


コマンド
←Ⓑor
方向走り中Ⓑ
ダメージ
44
判定
中

ベース・ホールド


コマンド
Ⓑ+Ⓚorしゃがみから Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
判定

ここでは、ベースホールドへ移行できる技について解説していこう。これらの技はいずれもⒷボタンによる振り下ろし系の縦斬りで、入力時にボタンを押しっぱなしにすることによってベースホールドへ移行することができる。

Ⓑは中段攻撃で、ガードされてもまず反撃を受けることはない。当然、8WAY-RUNで横移動している相手には簡単に避けられてしまうので、Ⓐボタンによる各種横斬りを混ぜて横移動を牽制しつつ使っていこう。

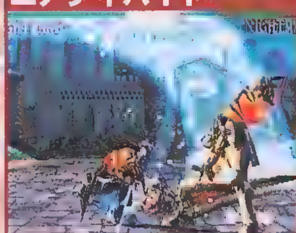
ここに写真がのっていない技では、しゃがみ途中Ⓑのスプリットバスター、Ⓐ+ⓀⒶⒶ☆Ⓑのスピンスラッシュクロスといった技も、ボタンを押しっぱなしにすることによってベースホールドへ移行することが可能だ。

SOULCALIBURSOULCALIBUR

ベースホールドから出せる技

グリーブラム


コマンド
ベースホールド中Ⓚ
ダメージ
5
判定
中

エアディバイド


コマンド
ベースホールド中ⒷⒶ
ダメージ
11,11,44
判定
中・中・中

グリーブサイズ~デキスターホールド



コマンド：
ベース・ホールド中Ⓐ
ダメージ：28
判定：下

グリーブカタパルト~チーフホールド



コマンド：
ベース・ホールド中Ⓑ
ダメージ：40
判定：下

ベースホールドから出せる技では、下段の横斬りであるⒶのグリーブサイズが使いやすい。この技からデキスターホールドへ移行してさらに連携を組み立てるのも効果的だ。この技はカウンターヒット時のみダウンを奪うことができる。

Ⓑのグリーブカタパルトも下段だが、縦に斬り上げる技なので、やはり横移動する相手にはかわされやすいのが弱点だ。ただし、この技を当てれば浮いている相手に追い打ちが狙えるので、かなりのダメージを期待できる。

Ⓚのグリーブラムは、Ⓚボタンで剣による攻撃を出すという珍しい技。技を出してもそのままベースホールドを継続するという点も珍しい。中段だがダメージが異様に低いのが欠点だ。

Ⓐ+Ⓑのフィーンドシャッターは軸をずらしながらの縦斬り。こちらはダメージの大きい中段なので、ある程度の割合で混ぜていきたい。

ⒷⒶのエアディバイドも中段で、3段全て当たればかなりのダメージだが、途中で軸ズレを起こしてカス当たりになることがある。

CALIBURSOULCALIBURSOULCA

技解説

ここでは、チーフホールドへ移行できる技について解説していこう。チーフホールドへ移行できるのは、Ⓑボタンによる縦斬りのなかで、下から上に斬り上げるような技となっている。

通常構えからの技で使いやすいのは、⇘Ⓑのスカイスプリッター。近距離でヒットすると相手を浮かすことができ、追い打ちもできるので、かなりのダメージを与えることができる。

デキスターホールド中Ⓑのファントムディッパーは、ヒット時の距離を問わずに浮かせることができる。もちろん、追い打ちも可能。

アーマーブレイカーは、同名で2種類がある技で、どちらもチーフホールドへの移行が可能。

右に連続写真がのっているのはⒷⒼⒷⒷのほうで、こちらは中段→下段のコンビネーション。

前作（のジーク）からあったⒷⒷⒷ（中段→中段→下段）のアーマーブレイカーは8WAY-RUN専用技となっている。

⇧Ⓑ+Ⓚ、⇩Ⓑ+Ⓚは、体を回転させて軸をずらしながらチーフホールドをとる。

チーフホールドへ移行する技

スカイスプリッター



コマンド
⇘Ⓑ
ダメージ
38
（遠距離の場合は31）
判定
中

ファントムディッパー



コマンド
デキスターホールド中Ⓑ
ダメージ
37
判定
中

グリーブカタパルト



コマンド
ベース・ホールド中Ⓑ
ダメージ
40
判定
下

チーフホールド



コマンド
（⇧or⇩）Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
－
判定
－

アーマーブレイカー





コマンド：ⒷⒼⒷⒷ
ダメージ：16,32
判定：中・下

SOULCALIBURSOULCALIBU

チーフホールドから出せる技はややバリエーションに乏しい。

本命となるのは、Ⓑのテラーストンパー。ダメージの大きい中段攻撃だ。⇘Ⓑのスカイスプリッター→チーフホールド→テラーストンパーは連携としてもなかなか有効だし、⇘Ⓑヒット時はテラーストンパーが自動的に追い打ちとなり大ダメージを与えられる。

Ⓐのテラーサーキュラーは上段の横斬りだが、2回転目は実は中段になっている。ボタンを押しっぱなしにすると2段目の攻撃判定が出る前にデキスターホールドへ移行する。

Ⓚのテラーニーは発生が早い中段。チーフホールド中に間合いが近くなってしまったときの「暴れ技」として役に立つ。

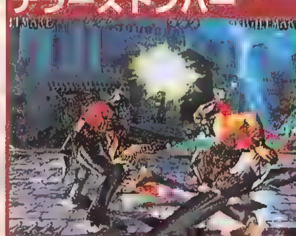
チーフホールドから出せる技

テラーサーキュラー



コマンド
チーフ・ホールド中Ⓐ
ダメージ
26,21
（遠距離の場合は26,17）
判定
上・中

テラーストンパー



コマンド
チーフ・ホールド中Ⓑ
ダメージ
47
（遠距離の場合は35）
判定
中

テラーベルフリー





コマンド：
チーフ・ホールド中ⓀⓀ
ダメージ：17,20
判定：中・上

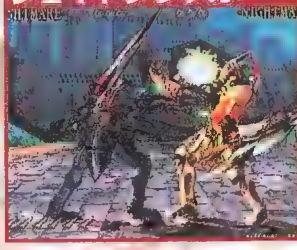
通常構えからの技

アーメットクラッシャー



コマンド
↘Ⓐ
ダメージ
28
判定
中

ジェイドクラッカー



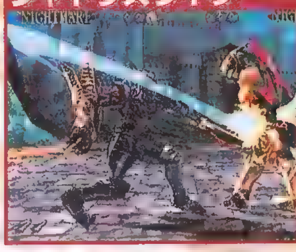
コマンド
⇨Ⓚ
ダメージ
16
判定
上

ライジングキック



コマンド
立ち途中Ⓚ
ダメージ
17,14
判定
中・中

シャドウスライサー



コマンド
↙Ⓐ
ダメージ
44(53)
判定
下

メイルシュトローム



コマンド：立ち途中ⒶⒶ／ダメージ28,38／判定：特中・下

↘Ⓐはそこそこ出の早い中段で、ヒットすればダウンを奪える。相手との位置関係によってはリングアウト狙いに最適な技となるので、忘れてはならない技だ。

⇨Ⓚは上段だが発生が早く、カウンターヒット時はダウンを奪うことができる。相手との間合いがつまってきたら、常に意識しておきたい選択肢だ。

立ち上がり途中Ⓚは、発生の早い中段技。⇩Ⓚのグライドローキックのような、しゃがみ状態の下段技から連携させると効果的。また、しゃがみガード後の反撃技として出していくのもいい。

ガードされた場合、出の早い技で反撃されてしまう程度のスキはあるが、正確な反撃はけっこうシビアなので、逆にガードインパクトの仕込みどころでもある。

↙Ⓐは中間間合いで振り回しているだけでも相手にとってはプレッシャーとなる技だ。リングアウト狙い、横転起き上がりに対する選択肢としても使える。

立ち上がり途中ⒶⒶは、2発目をキャンセルすることが可能。投げ、中段等へ連携させよう。

OULCALIBURSOULCALIBUR

8WAY-RUN中の技

ワインドスラッシュ



コマンド
⇩or⇧方向
走り中Ⓐ
ダメージ
44
判定
中

シャドウインパクト



コマンド
⇙or⇖方向
走り中Ⓑ
ダメージ
43
判定
下

アーマーブレイカー



コマンド：⇩or⇧方向走り中ⒷⒷⒷ／ダメージ23,16,32／判定：中・中・下

右に写真が載せてあるのは、8WAY-RUNからしか出せない技となっている。

⇧（⇩）方向走り中Ⓐは、リングアウト狙いに有効。似たような技で、やはりリングアウト狙いに有効なアーメットクラッシャー（通常構え中↘Ⓐ）とは、剣を振る回転方向が逆である点に注目。

⇖（⇙）方向走り中Ⓑは、リーチの長い下段攻撃。8WAY-RUNによる移動中に相手がスキを見せたときの反撃に使おう。

⇧（⇩）方向走り中ⒷⒷⒷのアーマーブレイカーは、通常構え中にも出せるⒷⒼⒷⒷのアーマーブレイカーとは別の連携なので注意。こちらは中段→中段→下段の連携となっていて、免疫のない相手にはかなり効果的だ。

闇の邪剣、ソウルエッジを使いこなすことができるか？

特殊構えを使いこなせば、確実に強くなれる。少しずつでいいから、技表とにらめっこして覚えていこう。

特殊構えを把握しよう

ナイトメアには通常の構え以外に、デキスターホールド、チーフホールド、ベースホールドと呼ばれる3種類の特殊な構えがある。これらの特殊な構えからは、通常構えからでは出せない、それぞれの構え特有の技を繰り出すことができる。

これらの特殊構えをとるには、Ⓑ+Ⓚとレバー入力を組み合わせたそれぞれの「構えコマンド」を入力する以外にも、特定の技の後半モーションを変化させて、流れるようにスキなく特殊構えへ移行することが可能。特殊構えに移行可能な技を入力するときに、ボタンを押しっぱなしにすれば、技の後半モーションが変化して、特殊構えに移行するようになっている。

特殊構え中の技は、通常構え中の技とは全く異なるものとなっている。技数はあまり多くないものの、特殊構え中の技からさらに他の特殊構えへ移行できる技もあり、特殊構え→技を出す→特殊構え…のように、連携をループさせて攻めることができるのだ。

特殊構えに移行する技、特殊構えから出せる技をしっかり把握すれば、巨大な邪剣、ソウルエッジをトリッキーかつ大胆に振り回して豪快に暴れることができるようになるぞ。



特殊構えを駆使すれば、大胆かつトリッキーな連携で攻めることができるようになる。

リーチを生かせ・遠距離戦

ナイトメアの得意間合いは、長いリーチにものを言わせた遠距離戦。まずは、ナイトメアの剣による攻撃が、ぎりぎり届くくらいの間合いで、相手を近寄らせずに闘うことを考えよう。

8WAY-RUNによる横移動でナイトメアの周りをうろうろしつつ、斬り込むスキをうかがっているような相手には、Ⓐボタンによる横斬りが有効だ。Ⓐを起点とした連携はどれも使いやすい。ⒶⒶはローリスクな牽制として使いやすいし、相手を正面に捉えている状況なら中段の縦斬りへ派生するⒶⒶⒷまで出し切るのもいい。

下段へ派生するⒶ⇩ⒶやⒶ⇩ⒶⒶの連携は、間合いさえ適切なら適当に振り回しているだけでもヒットしやすい。1～2発目を空振ってしまっても、踏み込んでくる相手に2～3発目がヒットすることが多いのだ。



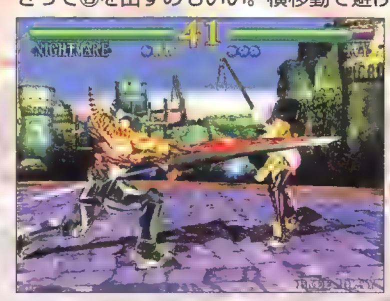
これがナイトメアの得意間合い。この間合いで剣を振り回して暴れているだけでも強い。

毎回Ⓐ⇩ⒶⒶを出し切っていると、最後の一撃が空振ったところで安定して踏み込まれてしまうので、Ⓐ⇩Ⓐをうまく混ぜていこう。

特殊構えを使った連携としては、Ⓐ→デキスターホールドから、ⒶやⒶ⇩ⒶやⒷⒶといった技を出していくのが有効。この場合も、毎回Ⓐ⇩Ⓐを出し切っていると、2発目を空振ったところで安定して踏み込まれてしまうので、バレないように一発止めとうまく混ぜていこう。

また、デキスターホールド中のⒶとⒷⒶは回転方向（剣を振り回す方向）が逆なのが実は重要なポイント。相手の移動方向（回り込んでくる方向）や、リングアウト方向に応じて使い分けるのも効果的だ。

デキスターホールド中に相手が正面にいる、もしくは正面から突っ込んできそうなら、思いきってⒷを出すのもいい。横移動で避けられやすいというリスクはあるものの、デキスターホールド中Ⓑがヒットすれば、浮かせた相手に追い打ちができ、かなりのダメージを与えることができる。



デキスターホールドからの横斬りは、横移動する相手に対して有効だ。

単発の技では、⇙Ⓐ、⇘Ⓐ、⇨➡Ⓐ、⇧（⇩）方向走り中Ⓐといった技が使える。⇘Ⓐはやや近い間合いで多用していこう。逆に⇨➡Ⓐは、かなり離れた間合いから先端を当てる感じで使うといい。

相手が8WAY-RUNによる横移動をしていないときや、正面から接近してこようとしているときは、Ⓑボタンによる縦斬りもうまく混ぜていきたい。相手が上段の横斬りを警戒してしゃがんでいるところへ（＝動きがとまっているところへ）、中段である縦斬りを仕掛けていければ理想的だ。

Ⓑから派生する連携であるⒷⒷ及びⒷ⇩Ⓐは、初段のⒷを先端でガードさせるようにしていけば、割り込みや反撃をくらうことはまずない。Ⓑ⇩Ⓐは、初段のⒷが避けられても、2発目の下段横斬りがヒットすることも多い。

⇘Ⓑもスキが少なく使いやすい。しかも、近距離でヒットすると、相手を浮かして追い打ちを入れることができるため、けっこう大きいダメージ源にもなるスグレ技だ。⇙（⇘）方向走り中から出していくのもいいぞ。

ⒷⒼⒷⒷや⇧（⇩）方向走り中ⒷⒷⒷといった連携も、先端をガードさせるようにしていけば割り込みや反撃をくらうことはまずない。

特に⇧（⇩）方向走り中ⒷⒷⒷのほうは、免疫のない相手にはバシバシ当たる連携だが、慣れている相手は楽勝でガードするし、ガードインパクトで割り込まれる危険性も高い。様子を見ながら2発止めや、ⒷⒷⓀも混ぜていくといいだろう。

縦斬りスタートから特殊構えを経由する連携としては、⇘Ⓑ→チーフホールド中Ⓑがオススメその①。⇘Ⓑをガードしたりスカした相手が、下手に動いたところへチーフホールド中Ⓑを叩きこむというシナリオだ。この連携、出の早い技で暴れられると割り込まれてしまう場合もあるが、チーフホールド中Ⓑはガードされてもまず反撃は受けない。スカされそうにない間合いなら、チーフホールドをとったら即座にⒷを出してしまうのがいいだろう。

オススメその②はⒷ→ベースホールド中Ⓑ。ベースホールド中Ⓑをヒットさせれば、浮かせた相手に追い打ちができるので、かなりのダメージを与えられる連携だ。ベースホールド中に相手が横に動いて軸をずらされてしまった場合は、Ⓐを使おう。このベースホールド中Ⓐから、さらにデキスターホールドを経由して技を出していくのもいい。

⇨Ⓑ、⇘Ⓐ+Ⓑ、⇖（⇙）方向走り中Ⓑといった、リーチのある突き系の攻撃もうまく使っていきたい。これらの技は、横移動でかわされて接近されると危険なので、8WAY-RUN中の相手に対しては安易に出さないようにしよう。



⇘Ⓑを（できれば）ガードさせて、そのままチーフホールドへ。



相手が下手に動こうとすると…、



テラーストンパーが脳天に炸裂！割り込まれることもあるけど。

キック系を使いこなせ・接近戦

ナイトメアはできることなら遠距離戦での剣撃だけで相手を倒してしまいたいキャラだが、接近戦を得意とするキャラに間合いを詰められて苦しい展開になることも少なくない。ここでは、接近戦のしのぎかたについて解説しよう。

接近戦で頼りになるのは、出の早いキック系の技や、異様なまでに広い掴み間合いの投げだ。相手に間合いをつめられた、もしくはつめられそうな場合は、無理に剣を振り回そうとしないで、早めにキック系の技や投げを使う方向へ頭を切り替えよう。

キック技で主に使っていくのは、⇦Ⓚ、⇩Ⓚ、⇨Ⓚといったところ。

⇦Ⓚは中段攻撃で姿勢が低くなるのがポイント。相手の上段攻撃をかわしつつ攻撃できるので、割り込みで多少強引に使うのもいいだろう。

⇩Ⓚからは、立ち上がり途中Ⓚ、立ち上がり途中ⒶⒶといった技へ連携させていけるのが強み。立ち上がり途中ⒶⒶは、2発目キャンセルから中段攻撃や投げなどに連携するのもかなり有効だ。

⇨Ⓚは上段攻撃ではあるものの、カウンターヒット時に⇘Ⓐ+Ⓑによる追い打ちが確定するというのが大きい（ノーマルヒットではダウンしない）。少し練習すれば、カウンターヒットを確認して⇘Ⓐ+Ⓑを出せるようになる。

まともに動けず、投げも使えなくなる特殊構え中は、さらにキック技が重要になる。特にチーフホールド中のⓀは使いやすいので、相手に踏み込まれたらすぐ出していくようにしよう。

邪剣リングアウト戦術

ナイトメアはリングアウト可能な技が多く、相手との位置関係に応じて使い分けていくことにより、多くの状況からリングアウト勝ちを狙うことができる。ここでは、どのような状況でどの技が有効かを解説していこう。

まず、写真のような位置関係の場合に有効なのが⇘Ⓐ、⇨Ⓐ、立ち上がり途中ⒶⒶ、デキスターホールド中ⒷⒶなどのような、左から右へ相手を吹き飛ばす横斬り。

写真とは逆の位置関係の場合、つまり右から左へ相手を吹き飛ばしたいときは、⇙Ⓐ、Ⓐ⇩ⒶⒶ、ⒶⒼⒶ、Ⓑ⇩Ⓐ、デキスターホールド中Ⓐ⇩Ⓐ、⇧（⇩）方向走り中Ⓐなどの技を使うとリングアウトを狙える。

正面から垂直に押し出しを狙う場合は、⇨Ⓑ、⇘Ⓐ+Ⓑ、などが使いやすい。相手との間合いが近いときは、立ち上がり途中Ⓚ、Ⓐ+Ⓖ投げ、要カウンターだが⇨Ⓚ、⇨➡Ⓚ、⇦Ⓚといった技も使いやすく、リングアウトを狙える技だ。Ⓑ+Ⓖ投げはリングアウトできないのでちゃんと使い分けよう。

自分がリング際に追い込まれた場合も、⇙Ⓑという最終兵器が残されている。ピンチから一発逆転を狙える技だ。

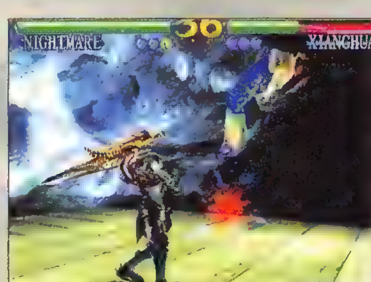


リングアウトを狙うなら、剣を振る方向を考えて出す技をチョイスしよう。

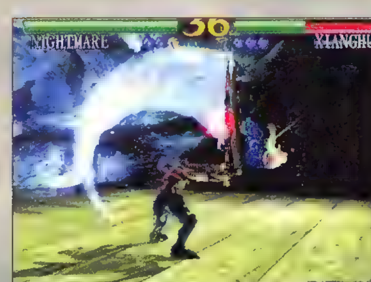
相手が浮いたらこれを入れろ！

大きいダメージが期待できる浮かし技は⇘Ⓑとデキスターホールド中Ⓑ。カウンターヒット時は、⇘Ⓑやチーフホールド中Ⓑによる追い打ちが確定する。

ノーマルヒット時や、浮きの低い浮かし技を当てた場合は、チーフホールド中Ⓚで拾うのがオススメ。連続技にはならないが、あえて⇘Ⓑやチーフホールド中Ⓑを出して、着地に重ねるのもいい連携となる。



⇘Ⓑやデキスターホールド中Ⓑがカウンターヒットしたら、空中で追い打ちが確定。



チーフホールドへ移行していた場合は、Ⓑを叩き込む。確実に大ダメージを与えられる。

キャラクター紹介



奈落の番人
ヴォルド

使用武器：カタール×2
武器名：シェイム＆ブレイム
流派：我流
年齢：46歳
生年月日：8月25日
家族構成：両親、兄弟4人、いずれも戦災により死亡。
出身地：パレルモ
身長：183cm
体重：84kg
血液型：A型

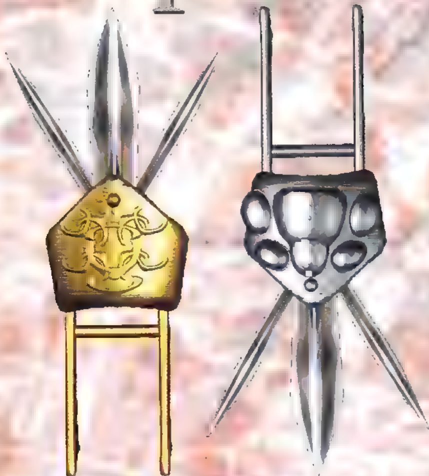


技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
サイドクロー	Ⓐ	上	9
スタンピートスクラッチ	Ⓑ	中	23
ミュートハイキック	Ⓚ	上	24
トゥリーパー	⬇Ⓐ	特中	9
リヴァイヴベルチー	⬇Ⓑ	中	24
サーカストラピーズ	⬇Ⓚ	下	15
スケアクロウスピン	背を向けてⒶ	上	17
ビハインドスクラッチ	背を向けてⒷ	中	23
ビハインドミュートハイキック	背を向けてⓀ	上	20
ビハインドトゥーカッター	背を向けて⬇Ⓐ	特中	9
ビハインドシットスクラッチ	背を向けて⬇Ⓑ	中	24
ビハインドミュートローキック	背を向けて⬇Ⓚ	下	31
フロリックブレインロッパー	⇖or⇧or⇗Ⓐ	上	20
フロリックポートカリス	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	⇖22 ⇧24 ⇗24
サイドトラップキック	⇖or⇧or⇗Ⓚ	上	28
フロリックブレインロッパー	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	上	20
フロリックポートカリス	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	⇖22 ⇧24 ⇗24
サイドトラップキック	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	上	28
サスペンドギア	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	⇖22 ⇧25 ⇗25
サスペンドペンデュレム	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中	21
サスペンドオフジョイント	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	下	⇖27 ⇧34 ⇗34
シザースクロー	Ⓐ,Ⓐ	上・上	9,17
ミュートスクラッチ	Ⓐ,Ⓑ	上・中	9,14
ミュートスラッシュ	Ⓐ,Ⓑ,Ⓐ	上・中・中	9,14,14
ミュートスラッシュ～背向け	Ⓐ,Ⓑ,⇦Ⓐ	上・中・中	9,14,14
サイドクローキック	Ⓐ,Ⓚ	上・中	9,13
サプライズトゥリーパー	⇙Ⓐ	特中	13
ラットチェイス	⇩Ⓐ	下	13
ラットチェイス	⇩Ⓐ,Ⓐ	下・下	13,13

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ラットチェイスキック	⇩Ⓐ,Ⓚ	下・上・中	13,28,4
ラットチェイス	⇩Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	下・下・下	13,13,13
ラットチェイスキック	⇩Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓚ	下・下・下・上・中	13,13,13,28,4
ブラインドブレード	⇘Ⓐ	中	36
ブラインドクロー～背向け	⇦Ⓐ	上	17
スケアクロウブラインドクロー	⇦Ⓐ,Ⓐ	上・上	17,24
エレガントテンダー	⇦⬅Ⓐ	中	25
ジョリーリッパー～背向け	⇨Ⓐ	上	26
エレガントクロー	⇨➡Ⓐ	上	23
スコーピオンズクロー	立ち途中Ⓐ	中	22
スタンピートシュレッダー	Ⓑ,Ⓑ	中・中	23,18
スタンピートシュレッダー	Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	23,18,18
ベルチーアルター～ジ・ラック	⇗Ⓑ,Ⓚ	中・中	24,18
アルタースティンガー	⇗Ⓑ,Ⓚ,Ⓚ	中・中・上	24,18,32
エクスタシー	⇩Ⓑ	中	28
モアエクスタシー	⇩Ⓑ,Ⓑ	中・中	28,28
エクスタシー～背向け	⇩Ⓑ⇦	中	28
ストマックスライサー	⇘Ⓑ	中	24
ギロチンシザース	⇘Ⓑ,Ⓑ	中・中	24,32
ヘルチョップ	⇦Ⓑ	中	23
ブラインドヘルクロー～背向け	⇦Ⓑ,Ⓐ	中・中	23,15
デモンフェロモン	⇦Ⓑ	ガード不能・下・下・下	37,4,4,4
ブレイドネイル	⇨Ⓑ	上	22
デモンエルボー	⇨➡Ⓑ	中	47
テイストバッド	立ち途中Ⓑ	中	28
テイストバッド～ジ・ラック	立ち途中Ⓑ	中	28
ボウマンティス	立ち途中Ⓑ,Ⓑ	中・中	28,28
クリーピィストレッチ～背向け	しゃがみから⇘Ⓑ	中	24
グレイブディガー	●Ⓐ	下・下・下	4,4,4
スコーピオンズテイル～背向け	⇗Ⓚ	中	23
スコーピオンズテイル	⇗Ⓚ➡	中	23
サーカストラピーズ	⇩Ⓚ	下	15

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ミュートミドルキック	⇘Ⓚ	中	18
ヘッドリバーサー	⇦⬅Ⓚ	中	22
ラチェットスクリーマー～背向け	⇨➡Ⓚ	中	40
ルナティックスピン～背向け	立ち途中Ⓚ	中	28
ルナティックスピン	立ち途中Ⓚ➡	中	28
リグルステップ	⇩⇘⇨	特殊移動	
リグルクロー	⇩⇘⇨Ⓐ	上	18
リグルシザース	⇩⇘⇨Ⓐ,Ⓐ	上・中	18,18
リグルブラインドブレード	⇩⇘⇨Ⓐ,⇘Ⓐ	上・中	18,36
リグルブラインドシザース～背向け	⇩⇘⇨Ⓐ,⇦Ⓐ	上・中	18,18
リグルダンサー	⇩⇘⇨Ⓑ	中	40
リグルギャロップ	⇩⇘⇨Ⓑ,Ⓑ	中・中	40,18
リグルマンティス	⇩⇘⇨Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ	中・中・中	40,18,33
オフジョイントマリオネット	⇩⇘⇨Ⓚ	下	28
スライディングフック	⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓑ	下	25
ルーニィースリング	⇩⇘⇨Ⓑ+Ⓚ	中	20
ブラインドターン	⇩⇙⇦	特殊移動	
フェイスレスブレード	背を向けて⇨Ⓐ	中	39
リフティングソーサー	背を向けて⇨➡Ⓐ	中	29
マッドリフティングソーサー	背を向けて⇨➡Ⓐ	中	29
フェイスレスエルボー	背を向けて⇦Ⓐ	上	23
フェイスレスペンデュレム	背を向けて⇦Ⓐ,Ⓑ	上・中	23,20
マカブールウェッジ	背を向けて⇨Ⓑ	上	44
マカブールステッチ	背を向けて⇨➡Ⓑ	中	36
マカブールペンデュレム	背を向けて⇦Ⓑ	中	18
マカブールギムレット	背を向けて⇦Ⓑ,Ⓑ	中・中	18,28
モアマカブールペンデュレム	背を向けて⬅Ⓑ,Ⓑ	中・中	18,18
マカブールスケアローグ	背を向けて⇨➡●Ⓐ	中	29
スコーピオンズテイル	背を向けて⇗Ⓚ	中	23
オフジョイントマリオネット	背を向けて⇩Ⓚ	下	31
ビハインドミュートハイキック	背を向けて⇦Ⓚ	上	20

Weapon



Epilogue

●マネーピットへ戻ったヴォルドは、先頃起きた大豪雨によって、縦穴が水浸しになっているのに気付く。あらゆる手段を尽くして排水と修復にあたるが、結局水没してしまった部分は諦めなければならなかった。

そんな折、亡き主・ベルチーがソウルエッジに関して書き残したメモを探して、一人の女戦士がマネーピットを訪れた。主人の聖域を侵す者は何人たりとも生きては返さない。暗闇から女戦士に襲いかかるヴォルド。しかし、彼女は手に持った奇妙な武器で応戦し、ヴォルドを苦しめた。熾烈を極めた闘いは、女戦士が自分の武器を防御に回して逃げたときに決着がついた。

邪魔者を追い払うことに成功したこと報告すべく、ヴォルドは亡き主の棺の前に膝間づいた。すると突然懐かしい声が耳に響いてきた。

「ヴォルド、お前は感じたか？あの女の妖気を！あの女、ソウルエッジの匂いがする……。あの女を追い、今度こそソウルエッジを手に入れてるのだ。いいな、頼んだぞ…」

亡き主人の声を聞き、血の気がないヴォルドの灰色の頬が僅かに赤みを帯び、そしてその上を熱いものが止めどなく伝う。そしてヴォルドは再びソウルエッジを求めてマネーピットを旅立つのだった。

Epilogue

●邪剣を手にした途端凄まじい負のエネルギーにヴォルドは身悶えた。

「剣に身を委ねるのだ……」

懐かしい声が頭の中に響いた。

すると嘘のように苦痛が消え去り彼は記憶と共に若さを取り戻した。

今やはっきりと開かれた瞳には、亡き主の面影が映されている。

今まさに、主の願いはかなった。

それは彼の願いでもあったのだ。

彼は永遠の至福を手に入れた。

誰も訪れない空虚な暗闇の中で。









技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
イモータルベルチー	背を向けて⇩Ⓐ+Ⓑ	下	37
ローリングクレイジー	背を向けてⒶ+Ⓑ	中・中	25,30
スプリットホイール	背を向けてⒶ+Ⓑ⬇	中・下	25,34
ローリングクレイジー～ジ・ラック	背を向けてⒶ+Ⓑ,Ⓖ	中	25
デスローズ	背を向けてⒶ+Ⓚ	中・中	30,28
マゴットステップ	しゃがみから⬃⇩⬂	特殊移動	
バックマゴットステップ	マゴットステップ中に⬆	特殊移動	
マゴットスティンガー	マゴットステップ中にⓀ	上	32
ジ・ラック	⇩Ⓐ+ⓀorⒶ+Ⓚor背を向けて⇩Ⓐ+Ⓚ	中	18
ジ・ラック状態で前進	ジ・ラック中に➡	特殊移動	
スティアラック	ジ・ラック中に⇨➡	下	23
ジ・ラック状態で後退	ジ・ラック中に⬅	特殊移動	
フールマナー	ジ・ラック中にⒶ	中・中	29,52
フールハンガー	ジ・ラック中にⒷ	中・下	34,36
ラックスティンガー	相手足側のジ・ラック中Ⓚ	上	32
ラックアプセット	相手頭側のジ・ラック中Ⓚ	中	23
プレイングマンティス	Ⓐ+Ⓑ	中	37
プレイングキャンサー	⇩Ⓐ+Ⓑ	下	34
ギロチンバイト	⇦Ⓐ+Ⓑ	中	37
フレンジィージャイロ～背向け	⇨Ⓐ+Ⓑ	中	42
ゲートオープナー	⇨➡Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,18
ゲートプライヤー	⇨➡Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ	中・中	23,27
マッドブラインドダイブ	しゃがみから⬀Ⓐ+Ⓑ	上	47
ブラインドダイブ	しゃがみから⬀🅐+🅑	ガード不能	75
ブラムウィロー	Ⓑ+Ⓚ	特殊避け	
ザニィーミミック	⇩Ⓑ+Ⓚ	特殊避け	
ザニィーミミック	⇧Ⓑ+Ⓚ	特殊避け	
ルーニィースリング	しゃがみ中にⒷ+Ⓚ	中	20
デスローズ	Ⓐ+Ⓚ	中・中	23,28
グレイブローズ	🅐+🅚	中・中	33,37

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ウェブワイパー	⇦Ⓐ+Ⓚ	ガード不能	71
インセインフリップ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ+Ⓖ	中	42
インセイントラップ	⇨➡Ⓐ+Ⓑ+Ⓖ,Ⓚ	中・上	42,52
エレガントテンダー	⬃方向走り中Ⓐ	中	25
ギロチンバイト	⬃方向走り中Ⓑ	中	37
ミリオンバイト	⬃方向走り中🅑	中・中・中	37,18,18
スコーピオンズテイル～背向け	⬃方向走り中Ⓚ	中	23
スコーピオンズテイル	⬃方向走り中Ⓚ➡	中	23
リグルステップ	⬃方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
ブラインドブレード	⇩方向走り中Ⓐ	中	36
バッフォーネアート	⇩方向走り中Ⓑ	中・中	18,13
ミュートローキック	⇩方向走り中Ⓚ	下	22
ゲートオープナー	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,18
ゲートプライヤー	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ	中・中	23,27
リグルステップ	⇩方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
ミュートインプレイス	⬂方向走り中Ⓐ	上	30
デモンエルボー	⬂方向走り中Ⓑ	中	47
デスフラッガー	⬂方向走り中Ⓚ	上	42
ゲートオープナー	⬂方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,18
ゲートプライヤー	⬂方向走り中Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ	中・中	23,27
リグルステップ	⬂方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
エレガントテンダー	⇦方向走り中Ⓐ	中	25
ヘルチョップ	⇦方向走り中Ⓑ	中	23
ブラインドヘルクロー～背向け	⇦方向走り中Ⓑ,Ⓐ	中・中	23,15
デモンフェロモン	⇦方向走り中🅑	ガード不能・下・下・下	37,4,4,4
ヘッドリバーサー	⇦方向走り中Ⓚ	中	22
リグルステップ	⇦方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
エレガントクロー	⇨方向走り中Ⓐ	上	23
デモンエルボー	⇨方向走り中Ⓑ	中	47
スーイサイドダイブ	⇨方向走り中Ⓚ	下	26
ゲートオープナー	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,18
ゲートプライヤー	⇨方向走り中Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ	中・中	23,27

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
リグルステップ	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
エレガントテンダー	⬁方向走り中Ⓐ	中	25
ギロチンバイト	⬁方向走り中Ⓑ	中	37
ミリオンバイト	⬁方向走り中🅑	中・中・中	37,18,18
スコーピオンズテイル～背向け	⬁方向走り中Ⓚ	中	23
スコーピオンズテイル	⬁方向走り中Ⓚ➡	中	23
リグルステップ	⬁方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
ブラインドブレード	⇧方向走り中Ⓐ	中	36
バッフォーネアート	⇧方向走り中Ⓑ	中・中	18,13
ミュートローキック	⇧方向走り中Ⓚ	下	22
ゲートオープナー	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,18
ゲートプライヤー	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ	中・中	23,27
リグルステップ	⇧方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
ミュートインプレイス	⬀方向走り中Ⓐ	上	30
デモンエルボー	⬀方向走り中Ⓑ	中	47
デスフラッガー	⬀方向走り中Ⓚ	上	42
ゲートオープナー	⬀方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中・中	23,18
ゲートプライヤー	⬀方向走り中Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ	中・中	23,27
リグルステップ	⬀方向走り中Ⓑ+Ⓚ	特殊移動	
スピニングアンブレラ	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	50
センチピートナイトメア	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
ブラッディードリル	接近してⓀ+Ⓖ	投げ技	75
サディスティックスパイダー	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	72
バッフォーネインクエスト	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60
ブッシュワッカー	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	60
ライフサッカー	⇦⇦Ⓐ+Ⓖ	投げ技	58
ブラインドハーヴェスト	背を向けてⒷ+Ⓖ	投げ技	

技解説

背向きやジ・ラック（ブリッジ）といった特殊構えを持つヴォルドだが、立ち合いでは通常構えからの攻撃でセオリーどおりに攻めていくことが基本だ。

まず互いが密着するような接近戦では、攻撃判定の発生が早い攻撃を優先的に使っていきたい。ここで特に有効な攻撃は基本技のⒶから派生するⒶⒷⒶのミュートスラッシュだ。上→中→中段のこの連携攻撃はノーマルヒットで2段目までが連続に、カウンターヒットで3段目までつながりダウンを奪うことができる。また、ⒶⒷⒶⒶと入力することで、攻撃後に背向きに構えをチェンジできるということも覚えておくといいだろう。

歩きや8WAY-RUNで間合いを取り合うような状況では、リーチが長く8WAY-RUNに対抗できる攻撃を有効だ。ヴォルドの場合は⇨➡Ⓐ+ⒷⓀのゲートプライヤーが適している。中→中段のこの攻撃はカウンターでなくても連続ヒットするので、攻撃がぎりぎり届く間合いから使っていくといいだろう。またこの攻撃を警戒して立ちガードを固める敵に対しては、⇩Ⓐ+Ⓑのブレイングキャンサーなどの下段攻撃が有効だ。

下段攻撃と同様、ガードを固める相手には投げを狙っていきたい。Ⓐ+Ⓖのスピニングアンブレラは向かって左側に敵を放り投げるため、リング際で使えばリングアウトを狙うことができる。ダメージを重視するならⓀ+Ⓖのブラッディードリルを使おう。

立ち合いで有効な技

ミュートスラッシュ



コマンド：ⒶⒷⒶ／ダメージ9,14,14／判定：上・中・中

ゲートプライヤー



コマンド：⇨➡Ⓐ+ⒷⓀ／ダメージ23,27／判定：中・中

ブレイングキャンサー



コマンド：⇩Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：34
判定：下

スピニングアンブレラ



コマンド：Ⓐ+Ⓖ
ダメージ：50
判定：投げ技

SOULCALIBURSOULCALIBU

主なディフェンス手段としては、ガードやガードインパクトといったものがあるが、ヴォルドには特殊避け技というものがあり、これを使って敵の攻撃を回避することができる。Ⓑ+Ⓚのプラムウィローは体力を消費して回避する避け技だが、あらゆる攻撃を回避可能。一方、ザニィーミミックは直線的な攻撃に有効な避け技で、成功すればノーダメージで回避できる。

特殊避け技

プラムウィロー



コマンド
Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
-
判定
特殊避け

ザニィーミミック

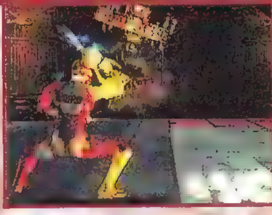


コマンド
[illegible]or[illegible]Ⓑ+Ⓚ
ダメージ
-
判定
特殊避け

8WAY-RUNからの技

デモンエルボー





コマンド：⇨or⇗or⇘方向走り中Ⓑ
ダメージ：47
判定：中

ミュートローキック





コマンド：⇩or⇧方向走り中Ⓚ
ダメージ：22
判定：下

遠距離からの接近手段として有効な8WAY-RUNだが、ヴォルドにはゲートプライヤーなどリーチに優れた攻撃が豊富にあるため、必要性をあまり感じない。ただし、敵の攻撃にカウンターをあわせていく場合は以下の技を使って攻撃していこう。

遠距離で8WAY-RUNからの攻撃を繰り出す場合は、立ち合いと同様に⇙、⇗、⇨方向走り中Ⓐ+ⒷⓀ（ゲートプライヤー）がメイン。また直線的で多少回避されやすいが、敵を吹き飛ばすことができる中段攻撃の⇘、⇗、⇨方向走り中Ⓑ（デモンエルボー）も有効だ。

近距離では⇧、⇩Ⓚのミュートローキックが使える。下段判定のこの攻撃は通常ヒットでは敵をひるませるだけだが、カウンターヒットでダウンを奪えることが特徴だ。

SOULCALIBURSOULCALIBUR

リグルステップからの技

リグルステップ





コマンド：⇩⇘⇨
ダメージ：－
判定：特殊移動

リグルシザース





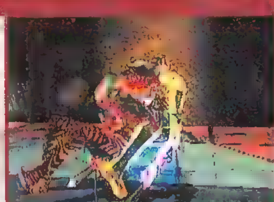


コマンド：⇩⇘⇨ⒶⒶ／ダメージ18,18／判定：上・中

ライフサッカー







コマンド：⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓖ／ダメージ58／判定：投げ技

リグルステップとは四つん這いの低い姿勢で前進する特殊移動のことである。リグルステップには移動している最中はガードできないといった弱点があるが、上段攻撃をかわしつつ敵の懐に潜り込めるといったメリットを持っている。

⇩⇘⇨ⒶⒶのリグルシザースは上→中段の連携技。１段目で止めて投げなどを狙ってもいいだろう。また⇩⇘⇨ⒶⒶⒶのリグルブラインドシザースを使って背向きに構えをチェンジしていくのも手だ。

中段では⇩⇘⇨Ⓑ+Ⓚ（ルーニィーウイング）が使いやすい。ちなみにこの攻撃を繰り出したあとはしゃがみ状態になっているので、立ち上がりⒶなどに連携させよう。

リグルステップから下段攻撃を狙う場合は⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓑ（スライディングフック）が有効だ。この攻撃はダウンを奪うことはできないが、敵をひるませることができるので使い勝手は悪くないだろう。

いわゆるキャッチ投げの⇩⇘⇨Ⓐ+Ⓖ（ライフサッカー）。前方にジャンプして降下中に敵をキャッチした場合のみ投げ技が発生するようになっていることが特徴だ。

技解説

ヴォルドには背向けという構えがあり、背向けからさまざまな攻撃を繰り出せるようになっている。しかし、背向け中は無防備になっているため、敵の虚を突いてスムーズに構えをチェンジすることが使い方のポイントになってくる。

立ち合いで背向けに構えをチェンジする場合は、ブラインドターン（⇩⇙⇦）を使う。この動作は軸をずらす性質があるため、直線的な攻撃なら回避できることも多い。8WAY-RUNから使おう。

近距離で攻撃を出しつつ背向けに移行するならブラインドクロー（⇦Ⓐ）やスコーピオンズテイル（⇙Ⓚ）が有効だ。どちらも発生が早いので反撃に使っていきたい。

遠距離から攻撃しつつ背向けを狙うならエクスタシー（⇩ⒷⒶ）から連携させていくといいだろう。

背向けに変化する技

ブラインドターン




コマンド：⇩⇙⇦
ダメージ：－
判定：特殊移動

ブラインドクロー～背向け



コマンド
⇦Ⓐ
ダメージ
17
判定
上

スコーピオンズテイル～背向け



コマンド
⇙Ⓚ
ダメージ
23
判定
中

SOULCALIBURSOULCALIBUR

背向けから繰り出すことができる攻撃には、上・中・下段問わず強力なものが多い。背向けに成功したら、すかさず中・下段の2択を中心に攻撃していこう。

背向けからの攻撃でまず第一に覚えたいのが、背を向けてⒶ+Ⓑ（ローリングクレイジー）である。中段攻撃のこの技は発生が早く敵からダウンを奪えることが特徴だ。またヒットすると空中に跳ね上がるようになっているが、これは空中制御することが可能。これで起きあがりを上空から強襲しよう。

背向けから下段攻撃を狙う場合は、背を向けて⇩Ⓐ+Ⓑ（イモータルベルチー）が有効だ。ダウンを奪えるこの技にはリーチが長く発生も早いことに加え、低い姿勢で繰り出すため技の出かかりを潰されにくいといった特徴がある。2択の要として使っていこう。

背向きを維持しつつスキのない攻撃を繰り出したならばフェイスレスエルボー（背を向けて⇦Ⓐ）を、通常の構えに戻す場合はマカーブルギムレレット（背を向けて⇦ⒷⒷ）がおすすめだ。

背向けからの技

ローリングクレイジー





コマンド：背を向けてⒶ+Ⓑ／ダメージ25,30／判定：中・中

イモータルベルチー



コマンド
背を向けて
⇩Ⓐ+Ⓑ
ダメージ
37
判定
下

フェイスレスエルボー



コマンド
背を向けて
⇦Ⓐ
ダメージ
23
判定
上

マカブールギムレット




コマンド：背を向けて⇦ⒷⒷ
ダメージ：18,28
判定：中・中

ジ・ラックへ派生する技

ジ・ラック

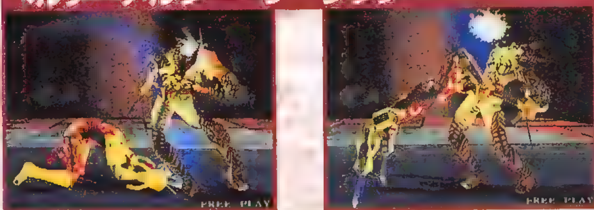


背向け〜ジ・ラック



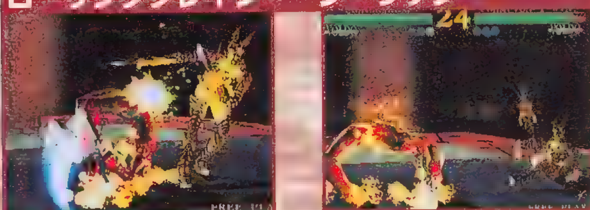
コマンド:⇩Ⓐ+Ⓚor⇘Ⓐ+Ⓚor 背を向けて⇩Ⓐ+Ⓚ／ダメージ:18／判定:中

ベルチーアルター〜ジ・ラック



コマンド：⇗ⒷⓀ
ダメージ：24,18
判定：中・中

ローリングクレイジー〜ジ・ラック



コマンド：背を向けてⒶ+ⒷⒼ
ダメージ：25
判定：中

ジ・ラック（⇩Ⓐ+Ⓚ）とは、体操のブリッジのようなポーズを取る構えのことである。

このジ・ラックは立ち状態から構えることが基本。ただし、通常時は敵に足を向けた状態でブリッジするのに対し、背向け時は頭を向けてブリッジするようになっている。背向けからジ・ラックに移行した場合は、敵の方向へ体を反らしてブリッジするので中段攻撃として使っていくことが可能だ。また、この攻撃はダウンした敵にヒットさせることができるということを覚えておくといいだろう。

また、固有技の中には攻撃後にジ・ラックに連携するものもある。ガードすることができないジ・ラックは、使いどころを先読みされると容易に潰されてしまうので、これらの連携攻撃を利用して使いどころのバリエーションを増やしていこう。ジ・ラックに連携する攻撃としては、⇗ⒷⓀ（ベルチーアルター〜ジ・ラック）と背を向けてⒶ+ⒷⒼ（ローリングクレイジー〜ジ・ラック）が特に有効なので必ずマスターしてほしい。

OULCALIBURSOULCALIBUR

ジ・ラックからの攻撃

フールマナー



コマンド
ジ・ラック中Ⓐ
ダメージ
29,52
判定
中・中

ラックアプセット



コマンド
相手頭側のジ・ラック中Ⓚ
ダメージ
23
判定
中

スティアラック



コマンド：ジ・ラック中に⇨➡／ダメージ23／判定：下

構えとしてのリスクが高い分、ジ・ラックから繰り出される攻撃には強力なものが多い。

中段のフールマナー（ジ・ラック中にⒶ）は発生こそ遅いが、低い姿勢から技を繰り出すため敵の攻撃に潰されにくいことが特徴。

敵方向に頭が向いているジ・ラック中に繰り出せるラックアプセット（相手頭側のジ・ラック中Ⓚ）は、中段判定の攻撃としてだけではなくダウン攻撃として使っていくこともできるぞ。

また敵方向に向かって猛然とダッシュするスティアラック（ジラック中に⇨➡）は、敵方向に頭が向いた状態で用いれば強力な下段攻撃として使っていける。ただし、足を向けた状態ではダウン攻撃以外に使い道がないので注意しよう。



親愛なる最後の番人がここに今、復活!!

ソウルエッジを手中に収めるべく、奈落の底から復活したヴォルド。奇怪な攻撃を利用した理解不能な連携で敵のディフェンスを翻弄せよ！

ひとまず立ち合いを制してみる

番人ぶりにますます磨きがかかったヴォルド。このキャラの真の強さを発揮するためには、背向けやジ・ラックといった構えを使いこなすことが不可欠だが、とりあえずは攻撃の起点となる立ち合いを制することが先決。まずは立ち合いで使っていく攻撃について見ていこう。

ラウンドスタート時程度の間合い、つまり遠距離戦ではリーチが長く8WAY-RUNを潰せる技を使っていきたい。この間合いで有効な攻撃は、ずばり⇨➡Ⓐ+ⒷⓀとⒶ+Ⓚだ。

前者は中→中段の連続攻撃で、発生が早く敵をダウンさせられることが強み。敵の8WAY-RUNにもある程度対応できるうえ一気に間合いを詰められるので、遠距離戦の主力として使っていくといいだろう。後者はダウンこそ奪えないが、全方位に攻撃判定が発生するので8WAY-RUNに対して無類の強さを誇る攻撃。スキは多少大きいが8WAY-RUNを潰せるメリットは大きいはずだ。

リーチ重視の遠距離に対して、近距離では発生が早い技を使っていくことがポイントとなる。とにかく出の早さを重視するなら、基本技のⒶから派生するⒶⒷⒶを使っていこう。この技はカウンターヒットすれば連続攻撃になるぞ。これらの攻撃で敵のガードを誘うことができたら、中段の⇗Ⓚと下段の⇩Ⓐ+Ⓑによる2択を仕掛けていくということも重要だ。



遠距離戦の主力は⇨➡Ⓐ+ⒷⓀ。これでまずダウンを奪おう。



8WAY-RUNを多用する相手に対してはⒶ+Ⓚを使え！



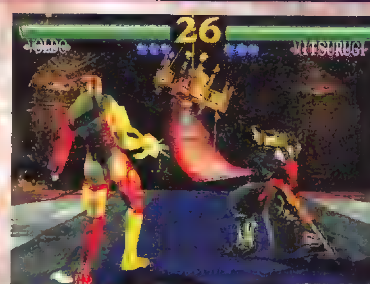
連携に割り込む場合はカウンターで連続ヒットだ！ⒶⒷⒶ。

背向けへ移行するために…

立ち合いでの立ち回りをマスターしたら、次はスキを見て背向けを使っていくようにしたい。特殊構えの背向けは構えている最中にガードすることはできないが、背向けからの攻撃には発生・判定ともに高性能な技が多く、それらを使って初めてヴォルドらしい闘いができるのだ。

まず背向けを使う場合の手段のひとつとして、攻撃後に背向けに移行する技を利用することが挙げられる。遠距離戦では⇩Ⓑ⇦や⇨➡Ⓚが、近距離戦ではⒶⒷⒶ⇦、⇦Ⓐ、⇦ⒷⒶ、⇗Ⓚなどが有効。しゃがみ状態から背向けに移行できるしゃがみ⇖Ⓑや立ち途中Ⓚも重要な移行手段だ。ただし、これらの連携がいくら有効だからといってワンパターンで使っていると容易に潰されてしまうので注意すること。連携による背向けへの移行は、さりげなく使ってこそ効果を発揮するということを覚えておいてほしい。

また、通常の立ち状態から唐突に背を向けるブラインドターンもスキを見て使っていきたい。この技は軸をずらしながら背を向けるようになっているため、タイミングが良ければ敵の攻撃を回避しつつ背向けに移ることができる。



立ち状態から軸をずらしつつ背を向けるブラインドターン。タイミングが良ければ…、



ヴォルドに攻撃ターンが回ってきたところで…、



さりげなく背向けへの移行技を使って構えを変えていこう。



ただし素早く反応されると潰される。ワンパターンは厳禁！



攻撃をかわしつつ背を向けられる。8WAY-RUNから使えば避ける確率もアップ。

背向けからの攻撃で敵を翻弄せよ！

背を向けてからがヴォルドの攻撃の本番だ。背向けからの攻撃には上・中・下段のそれぞれに強力なものが揃っているが、まずは中・下段による2択攻撃を使って敵を翻弄していこう。

背向けからの中段攻撃で最も重要なのは、背向け⇩Ⓐ+Ⓑだ。特殊構えのジ・ラックに移行するこの技は、通常の立ち状態では攻撃にはならないが、背向けから使えば中段攻撃として使っていくことができる。ダウン攻撃した敵にもヒットするので追い打ち攻撃としても有効だ。

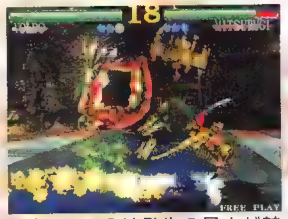
また、背向けⒶ+Ⓑも重要な攻撃。この攻撃の利点はとにかく発生が早いこと。敵をダウンさせられるうえ、それ自体をダウン攻撃として使っていくこともできる。ちなみにこの攻撃が敵にヒットすると、そのまま宙に跳ね上がって上空から敵を強襲するようになっているが、背向けⒶ+ⒷⒼと入力すれば特殊構えのジ・ラックに移ることが可能。攻撃の手を休めたくなければ、もちろんジ・ラックに移行させよう。

中段の背向けⒶ+Ⓑに対して、下段技を狙う場合は⇩Ⓐ+Ⓑが有効だ。この技は発生が早くリーチも長いといった特徴に加えて、低い姿勢で攻撃するので敵の攻撃に潰されにくいといった利点がある。ヒットすればダウンを奪えるので、背向けからの2択の要として使っていこう。

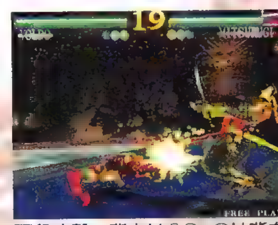
また、⇩Ⓚも強力な下段技だ。こちらはカウンターでなければダウンを奪えないが、⇩Ⓐ+Ⓑよりもリーチが長く、攻撃後にダウン状態になるので反撃されにくいことがメリットだ。



背向け⇩Ⓐ+Ⓑのジラックは中段攻撃として使える。重要！



背向けⒶ+Ⓑは発生の早さが魅力。ジラックにも移行できる。



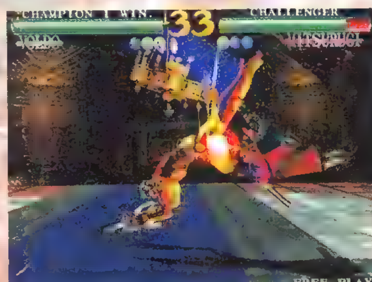
下段攻撃の背向け⇩Ⓐ+Ⓑは背向けからの2択の要だ。

ジ・ラックは敵頭方向が鉄則！

通常の立ち状態から⇩Ⓐ+Ⓑでジ・ラックを繰り出すと敵に足を向けた状態になるが、背向けから同じ入力でジ・ラックを出すと中段攻撃になるというメリットについては既に説明した。実はヴォルドにとって、このジ・ラックの向きというものが攻撃の組み立てにおいて非常に重要なポイントになる。

結論から言うとジ・ラックは敵頭方向で使うことがセオリーだ。その理由はジ・ラックからの唯一の下段技であるスティアラック（⇨➡）にある。この技はカタールの部分に攻撃判定が発生するため、敵頭方向で使えば下段攻撃としてヒットさせられるが、後方にカタールがある敵足方向では敵に攻撃をヒットさせられないのだ。つまり、敵足方向のジ・ラックからでは、中・下段の2択攻撃を仕掛けられないというわけだ。ちなみにこのスティアラック後は立ち状態に復帰するようになっているが、復帰する前ならジ・ラックからの攻撃を再び出せるということを覚えておくといいだろう。

スティアラックと同様に中段攻撃のラックアプセットの存在も敵頭方向の大きな利点だ。敵頭方向K入力のこの技は強力なダウン攻撃として使っていくことができる。また、攻撃後に背向け状態となるため、再び背向けからの強力な攻撃で攻め立てていくことが可能だ。ジ・ラックの向きの重要性、理解してもらえただろうか。



スティアラックが下段攻撃になるのは、ジ・ラックが敵頭方向に向いている場合だけ。



敵頭方向のジ・ラックで発生するこの中段攻撃は、ダウン攻撃として使っていけるぞ。

ジ・ラックを使ったコンボ

背向けへ移行するための攻撃として使っていく機会が多い⇙Ⓚ。この技で敵を浮かせた場合は空中コンボで追加ダメージを与えよう。

ヴォルドの⇙Ⓚからのおすすめコンボは、⇙Ⓚ→ジラック（背向け⇩Ⓐ+Ⓑ）→敵頭方向ジラック中Ⓚ。⇙Ⓚをヒットさせたあと背向けに構えが移っているので、そのまま⇩Ⓐ+Ⓑを入力。そして最速で敵頭方向ジラック中Ⓚを出せばいい。この3段だけでゲージ4分の1程度のダメージを与えることができるぞ。

また、このコンボを決めたあとに敵がなかなか起きあがらない場合は、そのまま背向けジ・ラック→敵頭方向ジラック中Kを繰り出して起き攻めしよう。空中コンボ後に限らずこのジ・ラックを使った起き攻めは非常に有効だ。


浮かし技の⇙Ⓚをヒットさせれば空中コンボのチャンス！



まずは背向けから⇩Ⓐ+Ⓑを当ててジ・ラックに移行し…、



敵頭方向ジラック中Ⓚでトドメ。攻撃力はゲージ約4分の1。



コンボ後に限らず背向け⇩⇦+Ⓑを使った起き攻めは強力

キャラクター紹介

魔人の尖兵 アスタロス



使用武器：ジャイアントアックス
武器名：クルトゥエス
流派：ギュルクス
年齢：3歳
生年月日：9月3日
家族構成：なし・同類の仲間は多い
出身地：不明
身長：193cm
体重：95kg
血液型：なし



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ルクスーザ	Ⓐ	上	17
イルクシア	Ⓑ	中	22
ヴィスク	Ⓚ	上	20
ルクフェルザ	⬇Ⓐ	下	17
イルクルシア	⬇Ⓑ	特中	23
ヴィエク	⬇Ⓚ	下	14
デュ・スーザ	背を向けてⒶ	上	22
デュ・イルシア	背を向けてⒷ	中	20
デュ・ヴィク	背を向けてⓀ	上	31
デュエル・スーザ	背を向けて⬇Ⓐ	下	17
デュエル・イルシア	背を向けて⬇Ⓑ	中	25
デュエル・ヴィク	背を向けて⬇Ⓚ	下	16
ムトゥル・アイアックフーザ	⇖or⇧or⇗Ⓐ	上	⇖28 ⇧35 ⇗38
ムトゥル・イアメルシア	⇖or⇧or⇗Ⓑ	中	⇖32 ⇧37 ⇗42
ムトゥル・スヴィク	⇖or⇧or⇗Ⓚ	中	⇖22 ⇧25 ⇗25
ムトゥル・アイアックフーザ	Ⓖ+⇖ⒶorⒼ+⇧ⒶorⒼ+⇗Ⓐ	上	⇖28 ⇧35 ⇗38
ムトゥル・イアメルシア	Ⓖ+⇖ⒷorⒼ+⇧ⒷorⒼ+⇗Ⓑ	中	⇖32 ⇧37 ⇗42
ムトゥル・スヴィク	Ⓖ+⇖ⓀorⒼ+⇧ⓀorⒼ+⇗Ⓚ	中	⇖22 ⇧25 ⇗25
メリュールスーザ(ウル・ムゥルシュ)	Ⓖ+⇖着地際ⒶorⒼ+⇧着地際ⒶorⒼ+⇗着地際Ⓐ	下	⇖21 ⇧26 ⇗28
イルアメルシア(ウル・ムゥルシュ)	Ⓖ+⇖着地際ⒷorⒼ+⇧着地際ⒷorⒼ+⇗着地際Ⓑ	中	⇖34 ⇧39 ⇗43
メル・ヴィエク(ウル・ムゥルシュ)	Ⓖ+⇖着地際ⓀorⒼ+⇧着地際ⓀorⒼ+⇗着地際Ⓚ	下	⇖17 ⇧21 ⇗21
シュ・ルクスーザ	🅐	上	29
ムクスーザ(ウル・ルクスーザ)	Ⓐ,Ⓐ	上・上	17(29),24
テユダ・シュ・ムクスーザ(ウル・ルクスーザ)	Ⓐ,🅐	上・ガード不能	17(29),37
ロツェリオ(ウル・ルクスーザ)	Ⓐ,Ⓑ	上・中	17(29),20
メリアクスーザ	⇗Ⓐ	下	41
テュダ・メリアクスーザ	⇗🅐	下	53

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
メリュールスーザ	⇩Ⓐ	下	22
テュダス・ムクスーザ	⇘Ⓐ	上	35 遠距離の場合は42
テュダ・エルスライ・ムクスーザ	⇘🅐	ガード不能	53
ムクスーザ	⇦Ⓐ	上	25
ドル・ジクムサリオ	⇦⬅Ⓐ	中	28
テュダ・ドル・ジクムサリオ	⇦⬅🅐	中	38
ルクフィリオ	⇨Ⓐ	上	14
クメルシア(ウル・ルクフィリオ)	⇨Ⓐ,Ⓑ	上・中	14,35 遠距離の場合は14,31
テュダ・クメルシア(ウル・ルクフィリオ)	⇨Ⓐ,🅑	上・ガード不能	14,44
クルクスーザ	⇨➡Ⓐ	中	31
メル・ディアクスーザ	⇨➡🅐	中	34
イル・メルフシア(ウル・メル・ディアクスーザ)	⇨➡🅐,Ⓑ	中・中	34,79
アディ・イルビファーザ	⇩⇗⇦Ⓐ	打撃投げ(中)	65(17)
エル・リアスハーザ	⇩⇗⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ	打撃投げ(中)・中・中・中・中・中	17(9),17,17,17,17
エラ・シュ・ムクスーザ	立ち途中Ⓐ	上	43 遠距離の場合は54
イル・イルクシア	🅑	中	38
ティルリオン	Ⓑ⇨	中	17
ティルリオン	🅑⇨	中	17
ムクスーザ(ウル・イルクシア)	Ⓑ,Ⓐ	中・上	22(38),26
ルクスーザ(ウル・イルクシア)	Ⓑ,⇦Ⓐ	中・上	22(38),26
グメルシア(ウル・イルクシア)	Ⓑ,Ⓑ	中・中	22,31 遠距離の場合は22,35 ホールド時は38,53
イル・クメルシア(ウル・イルクシア)	Ⓑ,🅑	中・中	22,53
エル・アークルリオ(ウル・イルクシア)	Ⓑ,Ⓑ⇨	中・中	22(38),26
ジェラリオン	⇗Ⓑ	下	31
ヴィ・フィラリオ	⇩Ⓑ	中	31
テュダ・ディ・フィラリオ	⇩🅑	ガード不能	49

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
クメルシア	⇘Ⓑ	中	35 遠距離の場合は34
テュダ・クメルシア	⇘🅑	ガード不能	44
ヴィメル	⇦Ⓑ	中	26
クク・ヴィメル	⇦🅑	中	49
メルフォ・シェラリシア	⇦⬅Ⓑ	中	40 遠距離の場合は42
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⇦⬅🅑	ガード不能	89
ロティラオン	⇨Ⓑ	中	30 遠距離の場合は32
ヴィサリオン	⇨➡Ⓑ	上	60 遠距離の場合は44
エラロ・メルサリオン	立ち途中Ⓑ	中	25
デロ・ディブリオン	背を向けてⒷ+Ⓚ	中	31
ヴィスアーク	🅚	上	26
エル・ヴィシオエク	⇗Ⓚ	下	26
メル・ヴィェク	⇩Ⓚ	下	14
キュヴィク	⇘Ⓚ	中	17
シュ・キュヴィク	⇘🅚	中	32
テュダス・カーズフーザ(ウル・キュヴィク)	⇘Ⓚ,Ⓐ	中・上	17(32),40
クルス・クスファリオ(ウル・キュヴィク)	⇘Ⓚ,🅑	中・中	17(32),29
ビ・アズク	⇦Ⓚ	中	36
ム・ウィブスク	⇦⬅Ⓚ	中	30
ロティアス	⇨Ⓚ	中	25
スルバルト	⇨➡Ⓚ	中	31
ロティ・アズバルト	⇨➡🅚	中	79 遠距離の場合は53
シュ・スルバルト	しゃがみから⇘Ⓚ	中	31
エラ・イェルシス	立ち途中Ⓚ	中	21
メリアクスーザ(ウル・エラ・イェルシス)	立ち途中Ⓚ,Ⓐ	中・下	21,41
シュ・ムクスサリオ	Ⓐ+Ⓑ	中	32 遠距離の場合は59
メルフィダル・ジグムトー	⇘Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
テュフィダル・ジグムトー	⇘🅐+🅑	ガード不能	85



Weapon

Prologue

●ここ…どこだ……おれは…なんだ……。

息も詰まるような熱気と、耳にこびりつくように低く響く呪文の詠唱の中、それは目を開けた。やがて、大広間全体に響いていた詠唱が消えるように止むと、一際高い位置に立っていた男が大きく息をついて、口を開いた。「無からの創造だ…」

…なんだ…この化物は……！

これが……おれ…なのか……。

「私はとうとう神への第一歩を踏み出した…」

男は恍惚としてつぶやき続ける。

うるさい…だまれ……ん？

生まれた瞬間に怒りを覚えたそれは男の背後に何か別の視線を感じた。だが何も見えない。

ぬ…うぅ……！

大量の記憶が流れ込んでくる。それは何かを探し求めて戦っている戦士のもののようだったが、やがて、大量の断末魔の響きに変わっていった。恐怖、絶望、煌めく刃、激痛、そして闇。

うご…があぁぁぁぁ……！！

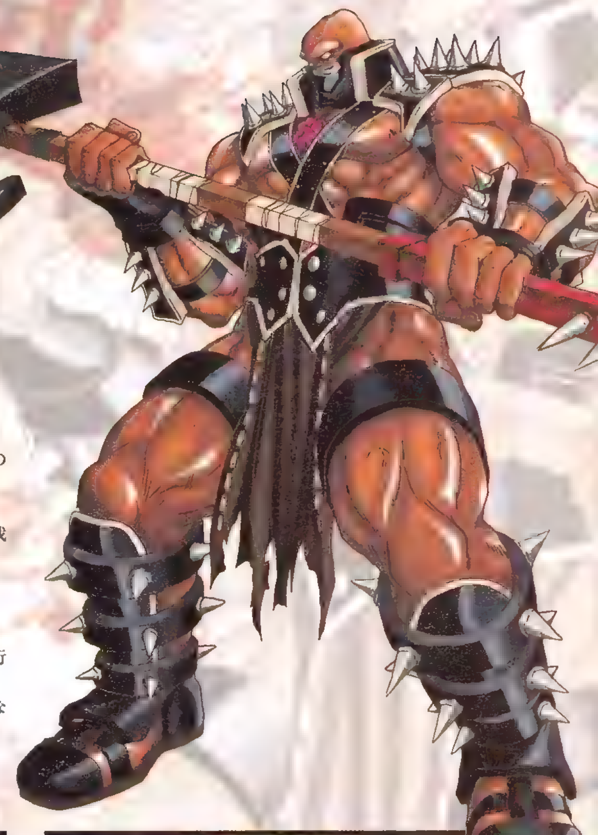
それは負の産声をあげた。

神殿の奥で大神官クンペトクーは自らが創り出した巨人に使命をあたえた。

「魔剣ソウルエッジを探せ！」

巨大な斧をたずさえて、無言のまま神殿を出て行く巨人を見送りながらクンペトクーは薄い笑いを浮かべた。

「神もが望む巨大な力…、それをもってすれば私は神にもなれよう…！」



Epilogue

●アスタロスはソウルエッジを手に魔人クンペトクーの元へ参じた。

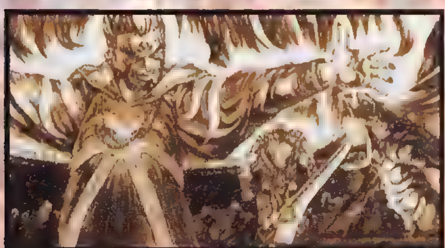
「おお、アスタロスよく戻った。ついに神を超える力が我の元に」

「んぐっ…なっ、何をする！離せ…や、やめるのだ！！」

「…タマシイガ…タリナイ」

紅蓮の業火に包まれ、二人の姿は次第に曖昧になって行く。

果たしてアスタロスの真意は何か今やそれを知る術はない…。







技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
シル・レビス	⇦Ⓐ+Ⓑ	中	21
ヴィアズス・レビス	⇦🅐+🅑	打撃投げ(ガード不能)	30(28)
クク・ロティラオン	Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(上)	23
クラックォ・アクシアリオ	⬁Ⓑ+Ⓚ	下	49 遠距離の場合は44
スルファー	⇨Ⓑ+Ⓚ	上	33
テュダ・デュルファー	⇨🅑+🅚	上	44
テュダ・ディリア	⇩⬂⇨Ⓑ+Ⓚ	ガード不能	107
メリアクスーザ	⬂方向走り中Ⓐ	下	41
テュダ・メリアクスーザ	⬂方向走り中🅐	下	53 遠距離の場合は49
メルフォ・シェラリシア	⬂方向走り中Ⓑ	中	40 遠距離の場合は42
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⬂方向走り中🅑	ガード不能	89
ム・ウィブスク	⬂方向走り中Ⓚ	中	30
ムズ・メルフィダル・ジグムトー	⬂方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
ムズ・テュフィダル・ジグムトー	⬂方向走り中🅐+🅑	ガード不能	85
ムズルスーザ	⇩方向走り中Ⓐ	中	25
シウル・ムズルスーザ	⇩方向走り中Ⓐ,Ⓐ	中・中	25,25
ムズルヴィシア	⇩方向走り中Ⓑ	中	53
ムズルメルアリオ	⇩方向走り中Ⓚ	中	37
テュダ・ムズルメルアリオ	⇩方向走り中🅚	中	56
ムズ・メルフィダル・ジグムトー	⇩方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
ムズ・テュフィダル・ジグムトー	⇩方向走り中🅐+🅑	ガード不能	85
クルクスーザ	⬃方向走り中Ⓐ	中	31
メル・ディアクスーザ	⬃方向走り中🅐	中	34
イル・メルフシア(ウル・メル・ディアクスーザ)	⬃方向走り中🅐,Ⓑ	中・中	34,79
クメルシア	⬃方向走り中Ⓑ	中	35 遠距離の場合は34
テュダ・クメルシア	⬃方向走り中🅑	ガード不能	44
スルバルト	⬃方向走り中Ⓚ	中	31
ロティ・アズバルト	⬃方向走り中🅚	中	79 遠距離の場合は53
ムズ・メルフィダル・ジグムトー	⬃方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
ムズ・テュフィダル・ジグムトー	⬃方向走り中🅐+🅑	ガード不能	85

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
ドル・ジクムサリオ	⇦方向走り中Ⓐ	中	28
テュダ・ドル・ジクムサリオ	⇦方向走り中🅐	中	38
メルフォ・シェラリシア	⇦方向走り中Ⓑ	中	40 遠距離の場合は 42
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⇦方向走り中🅑	ガード不能	89
ム・ウィブスク	⇦方向走り中Ⓚ	中	30
シル・レビス	⇦方向走り中Ⓐ+Ⓑ	中	21
ヴィアズス・レビス	⇦方向走り中🅐+🅑	打撃投げ(ガード不能)	30(28)
クルクスーザ	⇨方向走り中Ⓐ	中	31
メル・ディアクスーザ	⇨方向走り中🅐	中	34
イル・メルフシア(ウル・メル・ディアクスーザ)	⇨方向走り中🅐,Ⓑ	中・中	34,79
ヴィサリオン	⇨方向走り中Ⓑ	上	60 遠距離の場合は44
アイ・オク	⇨方向走り中Ⓚ	下	37
スルファー	⇨方向走り中Ⓑ+Ⓚ	上	33
テュダ・デュルファー	⇨方向走り中🅑+🅚	上	44
メリアクスーザ	⬁方向走り中Ⓐ	下	41
テュダ・メリアクスーザ	⬁方向走り中🅐	下	53 遠距離の場合は49
メルフォ・シェラリシア	⬁方向走り中Ⓑ	中	40 遠距離の場合は42
テュダ・ギルフォ・シェラリシア	⬁方向走り中🅑	ガード不能	89
ム・ウィブスク	⬁方向走り中Ⓚ	中	30
メルフィダル・ジグムトー	⬁方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
テュフィダル・ジグムトー	⬁方向走り中🅐+🅑	ガード不能	85
ムズルスーザ	⇧方向走り中Ⓐ	中	25
シウル・ムズルスーザ	⇧方向走り中Ⓐ,Ⓐ	中・中	25,25
ムズルヴィシア	⇧方向走り中Ⓑ	中	53
ムズルメルアリオ	⇧方向走り中Ⓚ	中	37
テュダ・ムズルメルアリオ	⇧方向走り中🅚	中	56
メルフィダル・ジグムトー	⇧方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
テュフィダル・ジグムトー	⇧方向走り中🅐+🅑	ガード不能	85
クルクスーザ	⬀方向走り中Ⓐ	中	31
メル・ディアクスーザ	⬀方向走り中🅐	中	34

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力
イル・メルフシア(ウル・メル・ディアクスーザ)	⬀方向走り中🅐,Ⓑ	中・中	34,79
クメルシア	⬀方向走り中Ⓑ	中	35 遠距離の場合は34
テュダ・クメルシア	⬀方向走り中🅑	ガード不能	44
スルバルト	⬀方向走り中Ⓚ	中	31
ロティ・アズバルト	⬀方向走り中🅚	中	79 遠距離の場合は53
メルフィダル・ジグムトー	⬀方向走り中Ⓐ+Ⓑ	上	35 遠距離の場合は50
テュフィダル・ジグムトー	⬀方向走り中🅐+🅑	ガード不能	85
トゥルシュ	接近してⒶ+Ⓖ	投げ技	60
アリエス	接近してⒷ+Ⓖ	投げ技	55
ヴィ・メルリオ	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	70
ビルス・ラリオ	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	75
ティア・メルサリオン	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ	投げ技	75
トゥルス・アズルスグ	⬂Ⓐ+Ⓖ(相手しゃがみ)	下段投げ技	70
ロ・エリオクラッグ	空中の相手にⒷ+Ⓖ	投げ技	45
クク・ロティラオン	Ⓑ+Ⓚ	打撃投げ(上)	23
クク・ロティラオン	背後からⒷ+Ⓚ	打撃投げ(上)	23
エルアット・ルスゲリオ	相手足側仰向けダウン中に⇩Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓐ+Ⓑ	ダウン投げ	30(17)
エルアット・ルスゲリオ	相手頭側うつ伏せダウン中に⇩Ⓑ+Ⓚor⇩Ⓐ+Ⓑ	ダウン投げ	30(17)
ヴィアズス・レビス	🅐+🅑	打撃投げ(ガード不能)	30(28)
アディ・イルビファーザ	Ⓐ	打撃投げ(中)	65(17)
テュダ・クキュレイ	🅑+🅖	投げ技	
メルファディア	Ⓑ+Ⓖ⬅	投げ技	44
ヴィ・トゥルサロス	Ⓑ+Ⓖ➡	投げ技	68

技解説

ホールド自体は何もアスタロス特有というわけではないが、それに対応している技が多いことがキャラ特性となっている。それゆえにホールドさせて多用していくべき技の選択は非常に重要だ。

単純にガード不能技になるものプラスヒット後の効果、つまり⇘Ⓑのようにそれ限定で追い打ち（Ⓑ+Ⓖ）が望めるモノは最も利用価値が高い。

また⇦⬅Ⓑのような元々大振りな技の場合はホールドしないと意味がない。ただ、この技はリーチと威力がずば抜けているのが強み。その他、たいして威力が上がらずガード不能にならないものは、タイミングをずらすことを目的としアクセント的に活用していくといいだろう。

ホールド対応で利用価値の上がる技

テュダ・クメルシア




コマンド：⇘Ⓑ
ダメージ：44
判定：⇘Ⓑ

テュダ・ギルフォ・シェラリシア




コマンド：⇦⬅Ⓑ
ダメージ：89
判定：ガード不能

SOULCALIBURSOULCALIBU

単発技で十分補えるので、連携技に威力を求める必要はない。よって、ここではできるだけ隙の少ないモノをピックアップしてみた。

が、⇨➡ⒶⒷだけは別格。隙は無茶苦茶でかいが、2発目の威力がそれをすべて帳消しにしてくれる。もちろん、ただ出すだけでは横移動されて反撃を受けるので、１発目で止めて素早い横斬りを出すなり工夫していこう。

⇘ⓀⒶは全連携中最も隙が少なく使いやすい。2発目が横斬りなのは嬉しいが上段なので、しゃがまれないように注意すること。ちなみに⇘Ⓚ→投げと連携させたい場合、入力はその場でＯＫ。投げ間合いの広いアスタロスだからこそできる芸当だ。

ⒷⒷ⇨は１発目こそ縦斬りで当てにくいが、ⒶⒶと並んで貴重な連続技。接近してないと2発目がヒットしないのが難だが、ヒット後は相手がよろけ、かなり早く動けるので思い切って大きな技を連携させてもいいだろう。このⒷスタートの連携は他にもⒷⒷ（クルメシア）、ⒷⒶ（ムクスーザ）など、それなりに使えるモノが揃っている。

有効連携技

イル・メルフシア




コマンド：⇨➡ⒶⒷ
ダメージ：34,79
判定：中・中

テュダス・カーズフーザ




コマンド：⇘ⓀⒶ
ダメージ：17(32),40
判定：中・上

エル・アークルリオ




コマンド：ⒷⒷ⇨
ダメージ：22(38),26
判定：中・中

下段技各種

メリアクスーザ



コマンド：⇙Ⓐ
ダメージ：41／判定：下

メリアクスーザ（ウル・エラ・イェルシス）





コマンド：立ち途中ⓀⒶ／ダメージ：21,41／判定：中・下

クラックォ・アクシアリオ





コマンド：⇘Ⓑ+Ⓚ
ダメージ：49
（遠距離の場合は44）
判定：下

ジェラリオン





コマンド：⇙Ⓑ
ダメージ：31
判定：下

それなりの数の下段技を持っているが、立ち途中ⓀⒶ以外はすべて単発なのが若干厳しいところではある。

しかし、十分すぎるほどのリーチ（と威力）。これで出の遅さ、単発ゆえの見切られやすさを補うことができる。具体的には「相手の横移動系の8WAY-RUNに対して使う」というのがまず第一。

もちろん、これは⇙Ⓐに限ることで横転に対しても同様。見切られてガードされてしまうことも多々あるが、ただ立ちガードをしているところを狙うよりははるかにヒット確率が上がるはず。ガードされても反撃は受けないのがいい。

⇘Ⓑ+Ⓚは縦斬り系なので、こういった使い方はできないが、突進系なのでかなりの遠距離からでも相手に届く。リングアウトさす能力も高いので、端で固まっている相手には思い切って出していこう。

⇙Ⓑは比較的小振りなので、普通に中段との2択として使用できる。また、これもリングアウトさせやすくガードされてもそれほど大きな硬化はないので、前者よりは気軽に使用できる。ただガードさせるのはいいが横転等には注意。

OULCALIBURSOULCALIBUR

リーチを重要視する技

シュ・ムクスサリオ





コマンド：Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：32
（遠距離の場合は59）
判定：中

エラ・シュ・ムクスーザ





コマンド：立ち途中Ⓐ
ダメージ：43
（遠距離の場合は54）
判定：上

このキャラのほとんどがリーチのあるもので構成されているが、ここに挙げたモノは突出している。

特にⒶ+Ⓑは多少円軌道を描くので、8WAY-RUNにも対応できる上、リングアウトさす能力もそこそこ。その分出るのも遅いので、空振りするぐらいの距離を保って出すことが大切。ガードされると硬化も長いので、リーチに任せて振り回すのは控えよう。

立ち途中Ⓐはそのコマンドの性質を生かし、受け身をとった後や起き上がり時の迎撃用に使うと効果的だ。意外に出るのが早く使いやすいが、大振りなので多用は禁物。また完全な円軌道を描くので、対8WAY-RUNに絶対的な威力を誇り、相手横殴りにリングアウトさせる力がある。

SOULCALIBURSOULCALIBURSOU

技解説

重量級最大の敵は接近戦だ。それを得意とするキャラに懐で暴れられ、何もできずに終わってしまう…。と、なる前に「追い詰められたら振り払う」という行動を他キャラ以上に徹底する必要がある。
それ用の技として最も優秀なのが⇨Ⓚ。前作のロックも持っていた膝で、出の早さ、判定の強さ共に申し分なし。起き上がり時等も含め、「ちょっとでも追い詰められたと感じたら出す」ぐらい多用していってもいい技だ。カウンターでないとダウンが奪えないので、通常ヒットの場合は次に選択肢を迫る準備をしておこう。またダウンが奪えた場合は距離も近く、ダウン投げの⇩Ⓑ+Ⓚを狙うチャンス（あまり意味はないが…）。
他の2つはさすがに⇨Ⓚほど優秀ではない。が、⇨Ⓚは上のほうの判定が強くないので、それで潰されてしまうときはⒶから始まる連携を使ったほうが無難だ。ちなみに⇨ⒶⒷは一応連携技の始動ではあるが、１発目ヒット後はよろけさすことができるので、そこで止めて2択を迫っていくと有効。リーチがなく上段なのが欠点ではあるが…。

近接戦専用技

ロティアス




コマンド：⇨Ⓚ
ダメージ：25
判定：中

ムクスーザ




コマンド：ⒶⒶ
ダメージ：17(29),24
判定：上・上

クルメシア




コマンド：⇨ⒶⒷ
ダメージ：14,35
（遠距離の場合は14,31）
判定：上・中

8WAY-RUNを使用して技を出す利点はいろいろとあるが、アスタロスの場合は「⇧（⇩）方向走り中Ⓑを出したいから」というのが１つの目的としてある。
この技の特筆すべき点は第一にリーチ。遠距離で横移動しつつ様子を見、相手が手を出しそうなら出す、といった比較的ノーリスクな戦法が、この技を使えば可能。縦斬りなので、避けられないよう相手と同じ方向の横移動（横転も同様、寝ている相手に当たる）を行いつつ出すのが堅い。ガードさせてもかなりの距離を吹っ飛ばすので、続けて出しても割と強力な連携になる。
⇧（⇩）方向走り中Ⓚも専用技で、ヒット後は空中コンボが狙え、すかっても面白い効果があるぞ。

8WAY-RUN専用技

ムズルヴィシア




コマンド：⇧or⇩方向走り中Ⓑ
ダメージ：53
判定：中

テュダ・ムズルメルアリオ




コマンド：⇧or⇩方向走り中Ⓚ
ダメージ：56
判定：中

リングアウトを狙う際の有効技

スルバルト




コマンド：⇨➡Ⓚ
ダメージ：31
判定：中

リングアウトさす能力の優劣は「どれだけ相手を運ぶか」で判断できる。そして⇨➡Ⓚはもちろん最優秀。ただ、このコマンドで出すと避けられてリングアウトする可能性もあるので、前方向に十分に走って⬀（⬂）Ⓚで出すようにしたほうがかなりヒットしやすい。相手方向に向いてくれるし、一応スライディングとの2択にもなる。

攻撃系を含む投げ技各種

アディ・イルビファーザ



コマンド：⇩⬃⇦Ⓐ／ダメージ：65(17)／判定：打撃投げ(中)

エル・リアスハーザ




コマンド：⬃⇦ⒶⒶⒶⒶⒶⒶ／ダメージ：17,17,17,17,17,17／判定：打撃投げ(中)中・中・中・中

アリエス



コマンド：接近してⒷ+Ⓚ／ダメージ:33／判定：投げ技

ロ・エリオクラック



コマンド：空中の相手にⒷ+Ⓚ／ダメージ:45／判定：投げ技

メルフィディア



コマンド：Ⓑ+Ⓚ●／ダメージ:33／判定：上

トゥルス・アズルスグ



コマンド
⇩Ⓐ+Ⓖ
(相手しゃがみ)
ダメージ
70
判定
下段投げ技

エルアット・ルスゲリオ



コマンド
Ⓑ+Ⓚor
Ⓐ+Ⓖ
(相手ダウン中に)
ダメージ
30(17)
判定
ダウン投げ

ヴィアズス・レビス




コマンド：⇦Ⓐ+Ⓑ
ダメージ：30,28
判定：打撃投げ(ガード不能)

基本投げ以外の、純粋な投げ技を持っていないキャラも多いが、やはり重量級のアスタロスは打撃投げも含め群を抜いて豊富。

高威力なものから挙げていくと、何と言っても⇩⬃⇦Ⓐ。一見、出るのは非常に遅いものの、出てしまえば強力な連続打撃にスイッチしノーリスクに見えるが、それがガードされてももちろんヒットしても不利になることを覚えておいてほしい。

Ⓑ+Ⓖは入力の仕方によって、何種類ものコマンド投げに変化するのが特徴。相手が宙に浮いている際に入力すればロ・エリオクラッグという名の空中投げになり、ホールドすればテュダ・クキュレイ（出るのが遅く威力的には意味なし）になる。

さらに重要なのがⒷ+Ⓖ入力後の➡か⬅の違い。威力を考えれば当然前者を、リング際などに相手を追い詰めていれば後者（相手を放り投げる）を使い、空中で何か技を1発入れリングアウトを狙ったほうがいい。また中央でも⬂Ⓑでのバウンドコンボがほぼ確定し威力も低くないので、ある意味最も実戦的かもしれない。

⇦Ⓐ+Ⓑは見た目的には純粋なホールド投げに見えるが、実は打撃投げ。他のガード不能技に比べそれほど出るのは遅くないので、どんな打撃技も見てガードするような相手に有効。ある程度ならホーミングし、打撃も吸ってくれるため起き上がり（攻撃）に重ねておくと決まりやすい。が、威力は大したことない…。



求めていた重量級の原点がここにある！

このリーチ、威力…。そしてガードさせてもびびらすことのできる威圧感。類を見ない押しの強さにまかせ、速攻で勝負をつけてしまえ！

遠距離2択の心得

使用する武器を見ても分かるとおり、アスタロスの攻撃のほとんどはリーチがある。よって得意な間合いは必然的に　遠距離　。しかし、ただ遠いだけでは相手にガードされてしまうことのほうが多いので「相手は手を出したくなるが届かず、アスタロスの攻撃は当たる」という間合いがベスト。すかしつつ攻撃を当てていきたいわけだ。

ただ、そういう状況に持っていく前にやっておかなければななならないのが様子見の牽制。常にこれがあって…。というわけではないが、一般的なラウンド開始時はたいていそうなるはずで、ぜひ制しておきたい。そこで考えるのが　遠距離2択　。つまり相手の攻撃をかいくぐったりガードするのではなく、8WAY-RUNに狙いを定め、横方向に移動するなら横斬り、それ以外なら縦斬りといった具合にリーチを生かして出していくようにする。

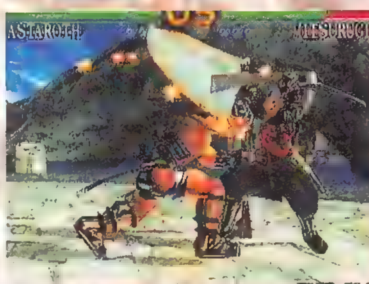
具体的に使用する技としては横斬りが⇙Ⓐ、⇩⇙⇦ⒶⒶ。縦斬りが⇦⇦Ⓑ、⇨➡Ⓑ、⇘Ⓑ＋Ⓚで、その中間（縦とも横ともつかない）がⒶ＋Ⓑといったところだろうか。

この中で最もノーリスクなのが⇙Ａで、ガードされても不利な状況にならず、姿勢が低くなって相手の技をすかしやすい。開幕の行動として多少、ワンパターン気味に出していっても問題はないだろう。次が⇨⇨Ⓑ。出るのが早いので向こうも大きい大振りな技を狙っているときは出かかりを潰すことができるし、何よりも高威力なのが魅力。ただし上段攻撃なので、姿勢の低い技には注意。

他の技はそれなりにリスクが伴うが、それは後のページで。とにかくここで確認しておきたいのは、くどいようだが　遠距離２択　。これを常時根底に置き、戦法を立てていくことがアスタロスの基本中の基本だ。



遠距離時、横移動で様子を見ている相手にはこんな横斬りで動きを制し…。



届かない技を出してきたり、その場、ちょっと後ろに下がり気味の相手には縦斬りが唸る。

超威力への布石

アスタロスの勝利パターンはリングアウトといった全体的なものを除けば「高威力な技を2、3発当ててＫＯ！」というのが、やはり一番それらしい。そのためには単純にバックして距離をとるというある種消極的なものに加え、そういう状況を強引に作り出していく必要がある。

もちろん、その際は出の遅さをカバーすべく距離をとることが前提となり、ガードされても相手を吹っ飛ばすものを始動技にする。具体的には⇧（⇩）方向走りⒷもしくは⇘Ⓑ、そして⇘ⓀⒶ、⇨Ⓑといったものが有効。前2つはガードの上から吹っ飛ばし、後2つはヒット限定で軽い　崩し　（⇘ⓀⒶはダウン）を誘発。これらから大振りで高威力なものを連携させていこう。

高威力な技の代表としては⇦⬅Ⓑ、⇩⇙⇦ⒶⒶといったものが挙げられ、⇧（⇩）方向走りⒷはここでも使用する価値あり。そして、もう１つ⇨➡ⒶⒷの2発目も高威力。１発目を始動技に見立て狙っていくといい（詳しくは技表参照）。

その他にもホールドを対応させたガード不能技があるが、あまりにも出が遅いので⇩⇘⇨Ⓑ＋Ⓚのキャンセル以外は利用価値が低い。


これはヒット時限定。⇘Ⓚ１発で止め、ここまで出さずに投げにいってもいいだろう。


受け身を取ったところに間髪入れず、大きいのを連携させていく。リスクがないわけではないが…。


高威力リストにこれも加えておきたい。⇨➡Ⓐ後の布石を。


8WAY-RUNで様子を見る際、同じ方向に歩き…、


相手の攻撃のスカリにこれをあわせていくのが理想。

攻め込まれた際の対処

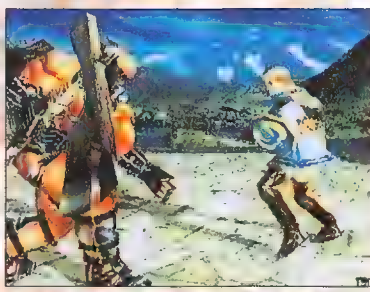
度説明していこう。

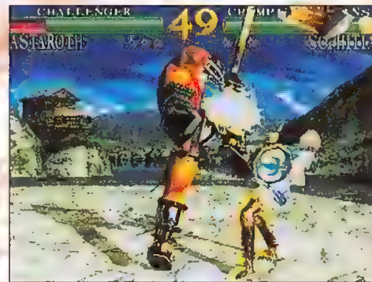
アスタロスのような重量級の一番の弱点は、技ごとの硬化時間の長さ。そして攻め込まれた際に押し返す能力の低さだ。これを克服するにはそれ用の技を覚えて、ワンパターンでもそれだけで押し返すようにするのが最も手っ取り早い。そして、それは⇨Ⓚ。

若干リーチはないが、出の早さ判定はこのゲームとおしても超A級。さすがに剣先（足先）を重ねるように出されると辛いものの、ほとんど撃ち負けることはない。一瞬、宙に浮くので特に下段技に対しては自信を持って使っていけるはずだ。使い所に関しては、いわゆる2D格闘ゲームの　リバーサル　に近い状態が、最も使用してもいいし、受け身をとり相手が攻め込んできたところに置いておくのも効果的だ。

また、この技が撃ち負けるとすればたいてい上段系（上のほうの判定が強い）の攻撃なので、そういう場合は下段技の⇘Ⓑが使える。余裕がドされても状況的に不利にならないというのが先の2つにはない特典と言えるだろう。

ここに挙げたほどではないが、押し返すのにある程度使えるものもあるが、それについては技表のほうを見てほしい。


追い込まれたと感じたら、密着状態であることを確認する。遠距離はダメ。



膝で迎撃。これがことのほか強力で、まさに生命線。ただしガードされるとやばいぞ。

重量級のコンボは一味違う！

このゲームではほとんど　空中コンボ　というのは成立しない。そんな厳しい状況の中での、数少ない確定コンボを最初に1つ（厳密には3つ）紹介しておこう。

まず、浮かせ技は⇗Ⓑ。これを最大ホールド限定でヒットさせる。当然、出るのはかなり遅いので、実戦で使うなら相手の起き上がりや受け身をとったところに重ねるようにするしかないが、相手が冷静なら簡単に潰されるということを覚えておこう。そしてヒットしたらⒷ+Ⓖの空中投げで完了。遠間で当てると届かないこともあるものの、ほぼつかめるものと思っていい。さらに浮かせ技は⇩⇘⇨Ⓑ+ⓀとⒷ+Ⓖ⬅での代用も可。

ただ、この際の問題点としては⇩⇘⇨Ⓑ+Ⓚは入れば超弩級の威力が期待できるが、前述したようにほぼ当たらない。Ⓑ+Ⓖ⬅は実戦的ではあるが、バウンドのダメージがなくなり純粋な空中投げの威力しか入らないので、やはり見た目重視の自己満足コンボということになる。

その他、⇨➡Ⓚと⇧（⇩）方向走り中Ⓚのヒット後も空中で追い打ちが狙えるが、確定させようと思うとしょぼいものしか望めないのが現状。とどめとかならいいが、確定させて高いダメージが望めないものは受け身などをとらし、そこに高威力な打撃技で選択肢を迫ったほうがはるかに効率は良いだろう。



一応、そこそこ実戦的なホールド技。威力もさることながら、高度が稼げる。


落ちてくるところをキャッチ。威力も見た目も十分。ただしリングアウトはしないので注意。

リング（アウト）にかけろ！

アスタロスはこのゲームをとおして、リングアウトを狙いやすいキャラだと言える。しかし、それはキャラの特性云々、というよりもただ1つの固有技⇨➡Ⓚのリングアウトさせる能力がずば抜けているからにほかならない。とはいえ、この技の出は決して早くない。にも関わらずよく当たる理由は、8WAY-RUNで走りスライディングとの2択に持ち込むことができるからだ。もちろん、やり込んでくればモーションが見切られたりもするが、極端な話それはどんなに素早い中段技や下段技でもそう。100%ガードされるのに使っていけとは言わないが、狙っていって絶対に損のないテクニックであることは確かだ。なお、下段技を使って落としたい場合は密着状態で⇘Ⓑを使っていこう。


8WAY-RUNでしっかりと引きつけ…、


相手の迎撃技を潰すように出していくのがコツ。

or


相手が立ちガードなら、スライディングにスイッチ。


単発下段で落とすならこれ。密着状態を心掛け、横移動、横転には極力注意すること。

GAMEST MOOK Vol.146

SOULCALIBUR SKILL UP MANUAL

WRITER



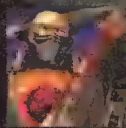
ヤル気は十分だが力みすぎ?! KAL

編集部では最も初期から関わってきたキャリバーだけど、今回はファンだけ（システムは除いて）。待望のキャラへのつなぎとか思ってたけど、実は面白いキャラだった。



やっぱり黒はあったんだ！ MOMO

ソフィーティアのパンツが何色も存在するのを見つけたのが、つい数日前。それまでは2Pカラーを愛用していたが、今ではもっぱら1Pカラー。俺って……



毒舌担当・メーカーチェックのオーソリティ アディオスToshi

またもや海洋堂のソフビ版Gロボを金欠の中買ったオレは、つくづく　デブ専　。過去に何度かスマートなキャラを担当したいこともあるが、やっぱパワーがないと…。



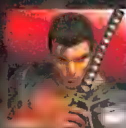
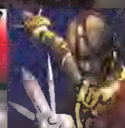
煌めく光りは漢の力！孤高の王者、ここにあり!! K-TAN

マキシは、自分が攻略担当した中でも久々のヒット。ヌンチャクがあんなにかっこいいとは思わなかった。最初は混乱するかもしれないけど、だんだん馴れるよ。



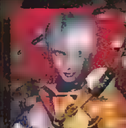
B○9○で曲でもつくるか…… はまー

タキには隠し技があります。相手に背を向けて➡Ⓚと入力すると、振り向き蹴りをキャンセルして風車になります。誰か無理やりにでも使ってやってください。

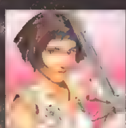
ムックを終えるたびに風邪ひいちまう GYU

もう少し時間があれば…、といつも思いますができる限りのことは書きました。プレイの参考にしてもらえれば幸いです。本誌の連載の方もヨロシク。頭痛いから寝ます。



人生、前向き！ SHO

アイヴィーの持っている武器が、あのガ○アンソードだと知ったときから「やるしかねー！」と思った。あの剣の動きを再現してくれたナムコさんに感謝！



仕事のない国を探し求め続ける…永遠の旅人 伊勢猫

「タイトル」こそ変わってしまったが、前作以上に感じ取れるクリエイターサイドのこだわりには脱帽。「業界最高峰」のグラフィックを目指す…この言葉に偽りなし。



いよいよ内部的にもハタチを過ぎたっぽい… ちゃっきー

そろそろ新技が欲しくなってきた今日この頃。だって、キリクってばさあ…（ゴニョゴニョ）。こうなったらもう「例のおねいちゃん」の出現を待つしかないのか…!?



さらば2Dクソ格ゲー！ VMT-RED

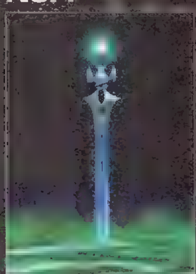
惰性と安定で担当を持ち続けてきた某キャラを蹴り、キャリバーを、ナイトメアを選んだ判断は正しかった。仕事抜きで、すげー面白いっすよ、このゲーム。

GAMEST MOOK Vol.146

SOULCALIBUR SKILL UP MANUAL

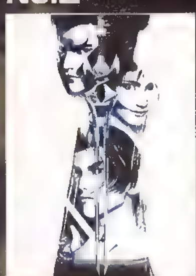
PREZENT

No.1



SOULCALIBUR ポスター…5名

No.2



SOULCALIBUR RIGHT SIDE ポスター…5名

No.3



SOULCALIBUR DARK SIDE ポスター…5名

No.4



SOULEDGE ポスター…5名

No.5 ソウルキャリバー攻略&マル秘情報ビデオ…10名

No.6 SOULCALIBUR FIGURE…5名

※ポスターのデザインは、実際のプレゼントと多少異なります。ご了承ください。

奥付

書　名　ゲーメストムックVol.146
ソウルキャリバー
スキルアップマニュアル

発行日　1998年9月27日
初版発行

発行人　加藤　博

編集人　高橋己代子

編　集　猿渡 雅史
霜田 和人／鈴木 規康／青木 珠美
伊藤 勝章／秋山 健一／坂上 裕

編集補佐　松田 史征　佐藤 潤一
鳥塚 享亨　沼田 孝一　関川 雄介

発　行　株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26

電　話　03-3293-9321

印　刷　凸版印刷株式会社

協　力　株式会社ナムコ

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1- 26
株式会社 新声社 ゲーメストムック

ソウルキャリバー スキルアップマニュアル 係

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
職業/学校	
□□□-□□□□　都道府県　市郡　区	
☎　(　　　)	
欲しいプレゼントを記入してください。	

(キリトリ線)

ソウルキャリバームックアンケート&読者プレゼントハガキ

■ゲーメストムック「ソウルキャリバー　スキルアップマニュアル」のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、巻末ページのプレゼントをさしあげます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年8月31日必着です。

1:当ムックの評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価の方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

点数	点	理由は	

2:このムックをお買い上げいただいた理由を教えてください。

3:ソウルキャリバーに登場するキャラクターの中で、1番好きなキャラクターとその理由を教えてください。

4:今後ムック化を希望するゲームタイトルがあったら教えてください。

5:ソウルキャリバームックの2冊目を希望しますか?その場合、どんな内容のムックがほしいですか?

6:その他、ご意見、ご要望があれば記入してください。

ご協力ありがとうございました

(キリトリ線)


歴史と世界を超え、
永遠に語り継がれる剣と魂の物語。
SOULCALIBUR
to be Continue?



GAMEST MOOK Vol.146 ソウルキャリバースキルアップマニュアル
第5巻第38号通巻146号
発行/株式会社 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321
定価：本体1,100円＋税

9784881995389
ISBN4-88199-538-3
1929476011008
C9476 ¥1100E
雑誌63382-47